N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

180
AVRIL
2006

Future
MEDIA WITH PASSION

T 02788 - 180 - F: 6,50 €

EXCLUSIF

BATTLEFIELD 2142

LE FUTUR DE LA GUERRE, RIEN QUE POUR VOS YEUX

WAAAGH !

Warhammer Online
Mythic sème le chaos dans le monde des MMO

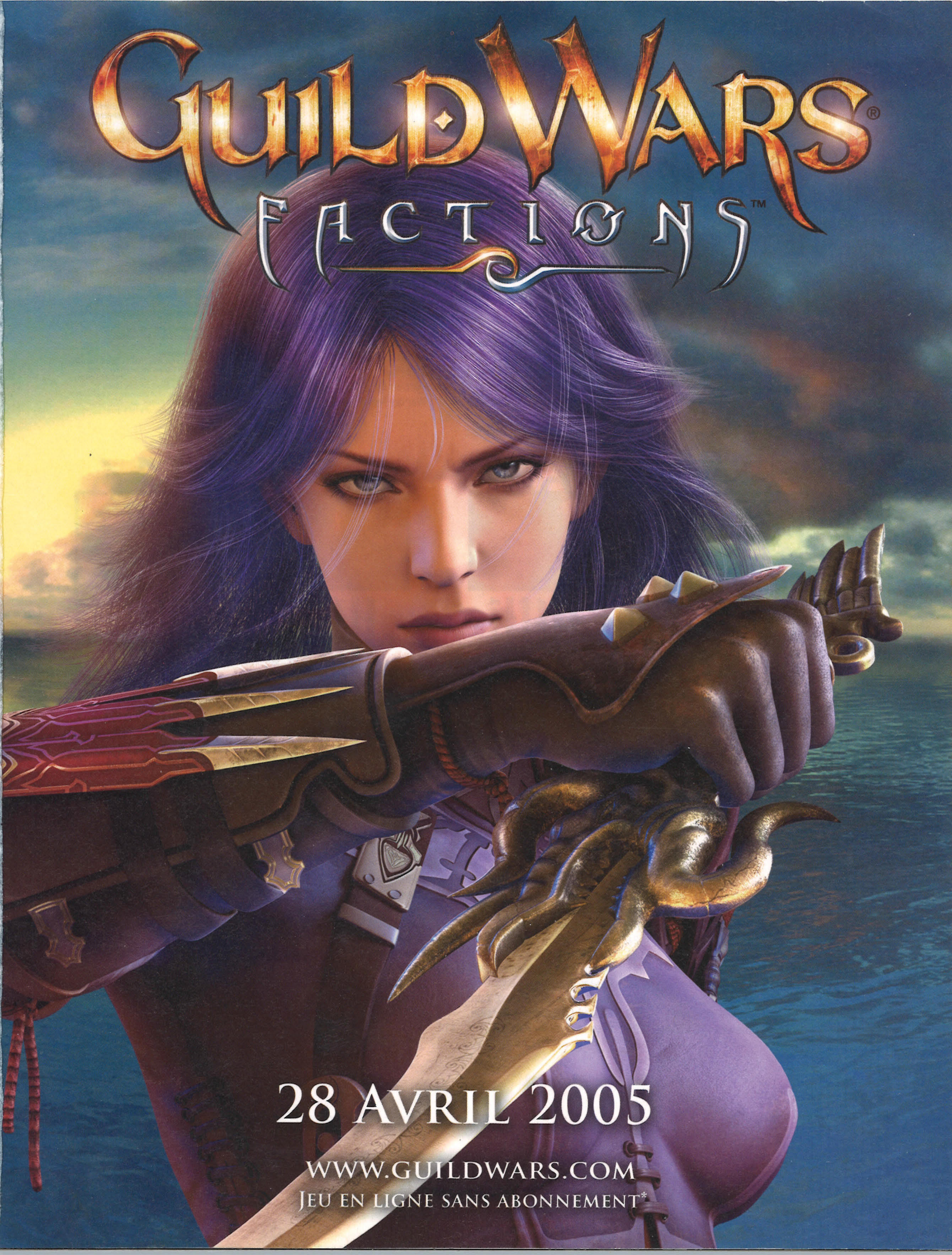
NEWS ET PREVIEWS
Company of Heroes - Spellforce 2
Stranglehold - Titan Quest
Warhammer Mark of Chaos

TESTS
Condemned
RF Online
Call of Cthulhu
D&D Online

Numéro 180 • Avril 2006 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT GUY 8 € • REU 9,35 € • Polynésie avion 1800 CFP • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont 8 €

joystick 180 AVRIL 2006 • 6,50 €
CONDEMNED • RF ONLINE • CALL OF CTHULHU • D&D ONLINE


LA
REVOLUTION
DU JEU EN LIGNE
CONTINUE...
12+
www.pegi.info
NCSOFT
ARENANET
PC CD-ROM
© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners. *Nécessite l'achat du jeu et l'accès à Internet. Les frais de connexion sont à la charge des joueurs.



GUILD WARS®
FACTIONS™
28 AVRIL 2005
WWW.GUILDWARS.COM
JEU EN LIGNE SANS ABONNEMENT*

Sommaire

180 AVRIL 2006

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

Company of Heroes 42
Ghost Recon
Advanced Warfighter 40
Liquidator Welcome to Hell 63
Red Orchestra: Ostfront 41-45 26
Shadow Vault 32
Spellforce 2 : Shadow Wars 58
Stranglehold 38
The Secrets of Da Vinci :
le Manuscrit Interdit 63
Titan Quest 36
True Crime : New York City 61
Übersoldier 62
Victi 60
Warhammer : Mark of Chaos 34
World of Warcraft 44

LES TESTS DU MOIS

Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth 76
City Life 75
Commandos Strike Force 89
Condemned 68
Crashday 83
Dungeons & Dragons Online :
Stormreach 80
GTI Racing 86
L'Entraîneur 6 88
Le Parrain 87
Locomania 84
Marc Ecko's Getting Up :
Contents Under Pressure 79
Onimusha 3 : Demon Siege 78
RF Online 70
Th3 Plan 85
Tycoon City : New York 82
War on Terror 74

50

REPORTAGE
À chaque fois qu'un nouveau MMO arrive, son éditeur hurle que ça y est, ce coup-ci, celui-là va vous faire oublier WoW. Warhammer Online, avec son background fantastique et sa communauté énooorme côté JDR papier, pourrait bien être le premier à leur donner raison…

68



TESTS
Avec Call of Cthulhu et Condemned aux premières loges, c'est la peur qui domine dans les tests ce mois-ci. Et si le frisson, c'est pas votre truc, allez rire un bon coup avec l'inénarrable performance de Jean Reno dans le non moins poilant Onimusha 3.

98



RÉSEAU
Le MMO médiéval fantastique n'est pas mort, la preuve avec l'arrivée d'un titre coréen : SUN. Pour un background plus original, il faudra plutôt jeter un œil sur Fly For Fun. Et si pour vous, MMO ne rime qu'avec WoW, le guide d'Alterac Valley devrait vous faire ronronner de bonheur.

116



MATOS
Alors que C_Wiz se cogne l'ingrate tâche de pondre des benchmarks en poussant la GeForce 7900 dans ses retranchements, Caféine s'offre le test du nouveau MacBook Pro, dopé au processeur Intel. C'est clair : on voit qui possède le privilège de répartir les sujets des articles.

ET AUSSI...

Budgets 90
Courrier des lecteurs 14
Déclaration d'indépendance 46
Édito, News 24
Et Poke et Peek 136
Le jeu de la couv' :
Battlefield 2142 18
Matos – News 116
Matos – Test GeForce 7900 120
Matos – Dossier Intel VIIV 126
Matos – Test MacBook Pro 124
Matos – Top Hard 130
Patches 16
Quoi de Neuf 96
Reportage :
Test Drive Unlimited 64
Reportage : Warhammer Online 50
Réseau Au Secours – WoW
Battlegrounds : Alterac Valley 107
Réseau Chronique – Bataille
pour la Terre du Milieu II 112
Réseau Net News – Fly For Fun 104
Réseau Net News – Mod
Half-Life 2 : E.Y.E. 106
Réseau Net News – SUN 102
Réseau Net News 98
Retrogaming :
Little Computer People 132
Sommaire CD/DVD 6
Top Rédac' 66
Utilitaires 92

COUVERTURE
© Electronic Arts

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK n° 179 – Mars 2006
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests : Erwan « Fumble » Lafleuriel
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Matthieu « Gruth » Guéritte, E. Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Michel « Yavin » Beck, Mélanie « Maoh » Gras, Nicolas « Dr.Loser » Roux, Guillaume « Nedd » Jamet, Aymeric Lallée, Sébastien « Socrates » Hatton, Fabrice « La Fouine » Bloch, Viviane Fitas, Marie-Claude Rodriguez, Olivier Delacourt, Emmanuel « Tbf » Bezy

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Chef de Publicité : Nicolas Berdon (nicolas.berdon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

OJD PRESSE PAYANTE 2004

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Solenn De Clercq (solenn.DeClercq@futurenet.fr)

DIFFUSION
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50



Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires un DVD ou deux CD-Rom promotionnels qui ne peuvent être vendus séparément, et un encart abonnement broché entre les pages 42 & 43. De plus, il comporte un catalogue SFR 20 pages jeté sous blister au dos de la 4e de couverture sur diffusion France hors export.

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

DVD-Rom CD-Rom

sommaire #180

*Terminé la vie morne **et sans saveur**, fini de se faire piquer sa gonzesse **par le beau gosse du coin** ou d'être le gentil qui laisse sa place aux vieux **dans le bus**. Ça suffit maintenant ! Nous vous proposons de passer **de l'autre côté de la barrière**, de devenir **un vrai bad boy**. D'incarner celui qui vous **fait tant peur**, c'est une bonne thérapie ça, non ? Et tout ça, **grâce à City of Villains**. Elle est pas belle la vie ?*

DVD

City of Villains

Genre : MMO
Développeur : Cryptik Studios
Éditeur/Distributeur : NCsoft
Site Internet : http://fr.cityofvillains.com/
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0









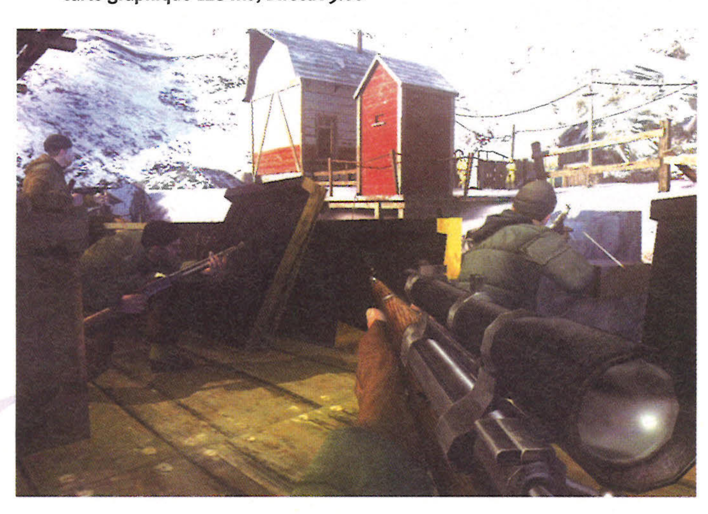
En résumé

Bonjour, votre présence ici indique à quel point les super-héros au sourire « ultra bright » commencent à vous taper sur les nerfs. Alors bienvenu dans nos rangs. Braquage, corruption et assassinat vont devenir vos plaisirs quotidiens. Mais avant la distraction il faut officialiser votre existence en remplissant un formulaire disponible ici : www.plaync.com. Vous devez créer une nouvelle identité en cliquant sur l'onglet Account situé sur la gauche de la page principal du site puis sur Create. Utilisez ensuite la clé, indiquée au dos de notre CD/DVD, afin d'obtenir un accès gratuit de 14 jours à nos services. Si vraiment vous vous sentez paumé, consulter les explications détaillées à cette adresse http://fr.cityofvillains.com/freetrial. Pour la suite, suivez ce couloir, une cabine d'essayage est à votre disposition afin de trouver le costume qui vous ira le mieux. Évitez les couleurs criardes et le pantalon moulant, c'est plus à la mode, merci. Personne suivante...

DVD

Commandos Strike Force

Genre : Action
Développeur : Pyro Studios
Éditeur/Distributeur : Eidos
Site Internet : www.commandosstrikeforce.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c





En résumé

Ce nouvel opus de la série Commandos vous renvoie une nouvelle fois en plein cœur de la Seconde Guerre mondiale. Et comme d'habitude, on a une fois de plus besoin de vous pour titiller les nazis. Vous devrez utiliser les talents de chaque soldat mis à votre disposition pour accomplir vos objectifs. Mais cette fois, c'est à la sauce FPS que vous devrez accomplir vos missions. Deux sont disponibles via cette démo qui permet de découvrir les différentes classes comme le béret vert ou encore l'espion. Affûtez vos canifs, ça va saigner.



DVD

Le Seigneur des Anneaux : La Bataille pour la Terre du Milieu 2



Genre : Stratégie
Développeur : Electronic Arts
Éditeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet : http://jeuxvideo.ea.com/bfme2/
Config minimum : Windows XP, CPU 1,6 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, CPU 2,3 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Electronic Arts n'a pas fait les choses à moitié en pondant une démo de plus d'1 Go qui permet de découvrir pleinement leur dernier RTS tiré du Seigneur des Anneaux. Le tutorial permet de se familiariser avec les diverses commandes avant de mettre une trempe au CPU sur les deux cartes disponibles en escarmouches. Seuls les nains et les gobelins peuvent être sélectionnés parmi les six races disponibles sur la version finale. Pas de Legolas dans cette démo. Fallait pas rêver, on ne met pas l'équivalent d'une arme atomique entre les mains de n'importe qui, non mais.



Les démos

Répertoire \DEMOS

War World : Tactical Combat

Genre : Action
Développeur : Lighthouse
Éditeur/Distributeur : Nobilis
Site Internet : www.warworld.net
Config minimum : Windows Me/2000/XP, CPU 1,2 Ghz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows Me/2000/XP, 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Toujours plus gros et plus puissant, voilà ce que propose War World en vous mettant aux commandes de monstres d'acier. Des Mechs armés de laser, lance-missiles et jet pack qui ont pour but d'éliminer les forces adverses. Vous aurez l'occasion d'apprécier une action rapide et une maniabilité dynamique, digne d'un bon FPS, grâce à l'unique map présente dans cette démo. Cette dernière propose également de vous défouler en solo ou en multijoueur via les mods Arène et Arène par équipe. Pas de quartier, sinon c'est vous qui finissez à la fourrière.



DVD

TOCA Race Driver 3



Genre : Action
Développeur : Codemasters
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.fr/games
Config minimum : Windows XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows XP, CPU 3,2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Après avoir proposé deux démos solo, Codemasters offre enfin la possibilité de goûter au multijoueur de son jeu de course fétiche, TOCA 3. Mais attention, cette démo propose uniquement l'accès au Online. Seuls ceux possédant une connexion au net pourront profiter des deux modes disponibles (Oval et Touring Car). Notez qu'il est impératif de posséder un compte Gamespy pour se lancer dans ces courses en ligne. Si vous n'en avez pas, on vous proposera de créer un login en quelques secondes sans sortir du jeu.

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.


I LIFE
EASTPAK
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

Act of War : High Treason

Genre : Stratégie
Développeur : Eugen Systems
Éditeur/Distributeur : Atari
Site Internet : www.atari.com/actofwar
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Cette démo, très complète, permet de découvrir Act of War par l'intermédiaire de nombreux modes de jeu. Découvrez trois missions de la campagne solo ainsi que trois cartes pour des parties contre le CPU ou contre des potes. Deux à quatre joueurs peuvent donc s'affronter en LAN ou sur le net en découvrant une petite surprise propre à l'option multijoueur : une carte dédiée aux batailles navales. Malheureusement, une seule faction (Task Force Talon) n'est présente dans cette démo, on ne peut pas tout avoir.



TimeShift

Genre : Action
Développeur : Saber Interactive
Éditeur/Distributeur : Atari
Site Internet : www.atari.com/timeshift/
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Cette démo permet de découvrir ce FPS futuriste sur un niveau complet. Votre mission est d'infiltrer un bâtiment sécurisé afin d'entrer en relation avec un contact rebelle. Histoire d'arriver au rendez-vous en entier, vous pouvez utiliser votre pouvoir d'arrêt du temps pour échapper aux situations difficiles et vos gros calibres afin d'exploser la tronche des gardes. Pensez quand même à me rappeler de plomber celui qui a organisé ce rencart dans un lieu pareil.

Locomania

Genre : Simulation
Développeur : 7FX
Éditeur/Distributeur : Nobilis
Site Internet : www.loco-mania.com
Config minimum : Windows 98/ Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9



En résumé

Enfin, voilà la démo pour occuper ses dimanches après-midi en famille. Celle que l'on découvre en compagnie de papy pendant que papa regarde le ranger Walker latter les méchants. Cette fameuse démo n'est autre que Locomania où l'art de gérer un réseau ferroviaire. Mais avant de porter la casquette du chef de gare, passez par le tutorial qui vous est proposé. Accomplissez ensuite les objectifs imposés des deux cartes offertes. Le tout est accessible dans l'unique mode de jeu disponible : Time Attack. À vos sifflets !

Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION DRIVERS :

- Drivers ATI Catalyst 5.9 pour Windows 98/Me
- Drivers ATI Catalyst 6.3 pour Windows 2000/XP
- Nvidia ForceWare 81.85 pour Windows 98/Me
- Nvidia ForceWare 81.98 pour Windows 2000/XP

UTILITAIRES :

- Hamachi 1.0.0.51
- ImgBurn 1.2.0.0
- Process Explorer

LA SECTION JEUX :

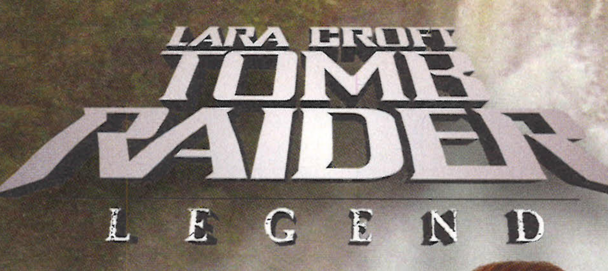
- Vidéo Victi
- Mod Cold War Crisis
- Mod Last Man Standing

LA SECTION PATCHS :

- Patch 1.05 pour Age of Empires 3
- Patch 1.2 pour Battlefield 2
- Patch 1.2 pour Star Wars : Empire at War
- Patch 1.01 pour Battle for Middle Earth 2
- Patch 1.03 pour Battle for Middle Earth 2
- Patch 1.1 pour Quake IV

LA SECTION WALLPAPERS :

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

















LYCOS.fr



WWW.TOMBRAIDER.FR









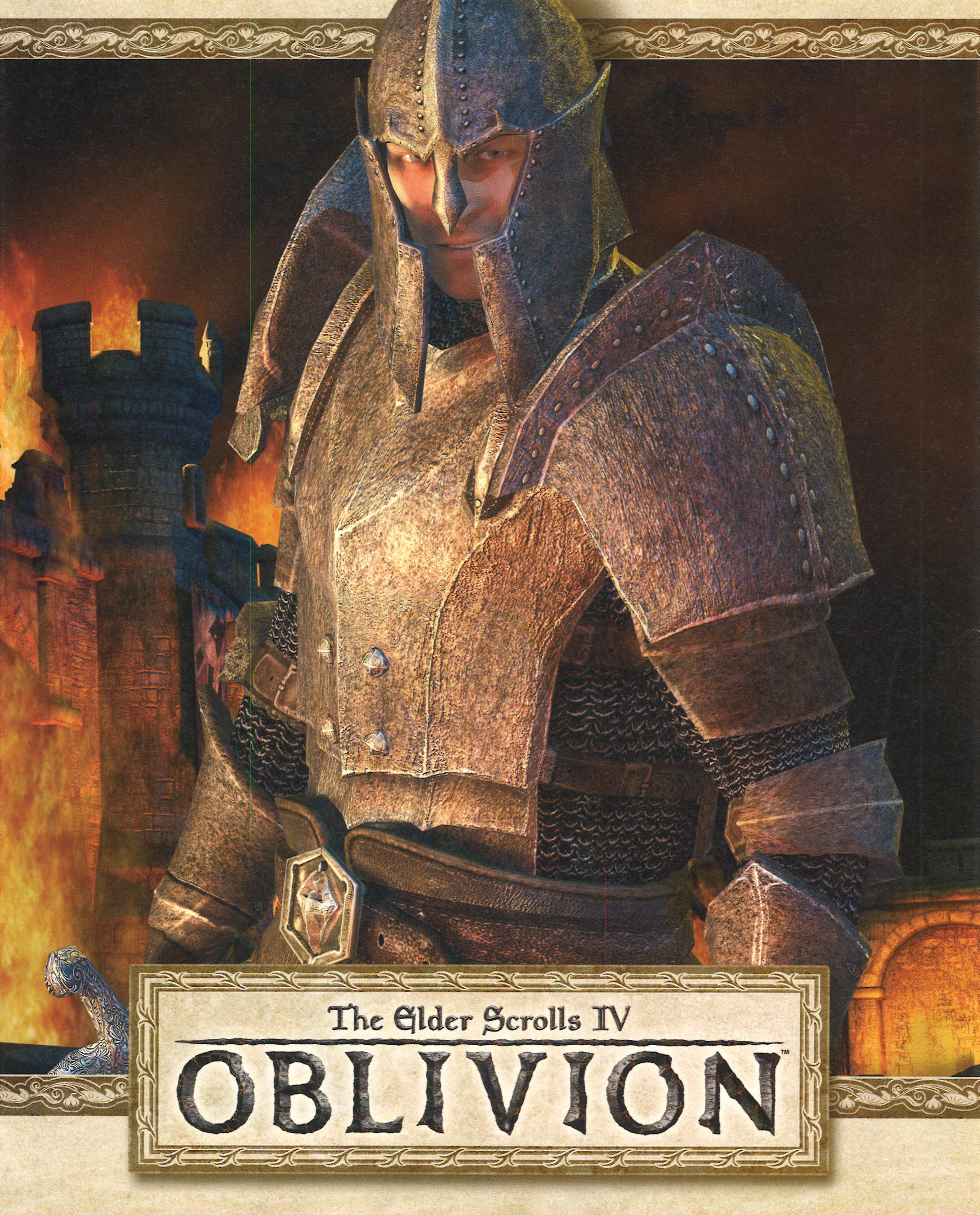











The Elder Scrolls IV
OBLIVION™

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

Débile ou pas ?

Je me demandais (même si ça paraît bête), on dit : " F.E.A.R. a la meilleure I.A. de tous les FPS qui existent ", mais je me dis, logiquement, s'il y avait une réelle intelligence artificielle, elle devrait savoir que c'est un jeu, non ? Donc elle devrait se créer sa propre façon de penser, elle pourrait prendre le contrôle de tout ce qu'elle veut (l'ordi lui même par exemple). Donc moi je dis, tant que l'I.A. ne sait pas faire tout ça, ce n'est qu'une illusion d'intelligence.

OniGasHa

C'est une illusion d'intelligence, vous avez parfaitement raison de le signaler. Les méchants de F.E.A.R. ne sont pas vraiment malins, ils font juste super bien semblant. Comme Yavin, en somme. Mais comme je vois que vous en redemandez, je vais bientôt me pencher à nouveau sur la question, histoire d'approfondir le dossier I.A. d'il y a quelques mois.

Démasqué !

Je voulais juste vous signaler qu'il y a une légère erreur dans le joystick numéro 178. Dans le dossier intitulé « Les esclaves de l'or », les articles « Profil du Farmer » (page 90) et « Farmer, Cheater, même combat ? » (page 91) sont les mêmes, malgré le fait qu'ils aient un titre différent.

The Lurker

Mince, vous êtes surpuissant. J'avais même réussi à flouer Caf en lui rendant deux fois le même texte. Allez, rien que pour vous (et pour tous les autres qui se sont inquiétés de ce double), voici le contenu de l'encadré qui avait fini dans les abysses de Xpress suite à un copier/coller malheureux.

FARMER, CHEATER, MÊME COMBAT ?

« Ne versons pas dans un angélisme démesuré : même si tous les farmers que vous pourriez rencontrer dans un MMO vous prétendront toujours le contraire, il serait naïf de penser qu'aucun n'utilise de méthodes litigieuses pour réaliser ses quotas et récolter de précieuses pièces d'or ou autres objets de valeurs. D'une certaine manière cela fait partie des risques du métier. Même si l'essence même du farming peut paraître discutable, toutes les techniques utilisées ne tombent pas forcément dans la catégorie "tricherie". Il existe par exemple des méthodes plus obscures pour rentabiliser au maximum du temps de jeu. Comme celle qui consiste à se connecter sur des canaux de discussion auquel un joueur n'a pas forcément accès dans la zone où il se trouve. Un farmer de World of Warcraft qui dépouille une zone particulière peut au même moment être branché sur le chat d'Ironforge et distiller en temps réel des infos sur les objets rares qu'il récolte, histoire d'optimiser son rendement au maximum en évitant de devoir à chaque fois perdre de précieuses minutes à se déplacer d'une zone de farm vers une zone propice à la vente d'objets. Certains add-on, comme ChannelManager dans Cosmos, permettent d'ailleurs de tirer profit de cette astuce. »

- Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lafleuriel@futurenet.fr

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Une histoire de boudins

J'ai lu y'a pas longtemps que le PC du futur serait bidouillé avec une télécommande et des autres produits améliorant le ventre et chauffant mieux le fauteuil. Eh bien, moi je suis contre ! Je suis contre tous ces trucs facilitant la vie et ces objets entraînant à appuyer sur un seul bouton pour avoir une page internet. Si ça continue, bientôt on pourra griller du pain sur un scanner. C'est vrai, c'est frustrant car je suis un de ceux qui adorent bidouiller leur PC à la recherche du petit truc qui plante, testent de nouvelles choses avec leur PC avec de nouveaux objets. Donc je suis anti-nouveautés feignantes (mais par contre pas sur le plan perfectionnement et geek-age). Je serais prêt à faire un blocus devant ces « fabriqueurs de boudin destiné à consommer et à jeter dès que y'aura des plantages » (ouais parce que leur truc ça m'a pas l'air solide, n'empêche, enfin voila c'était mon point de vue).

Leyabon

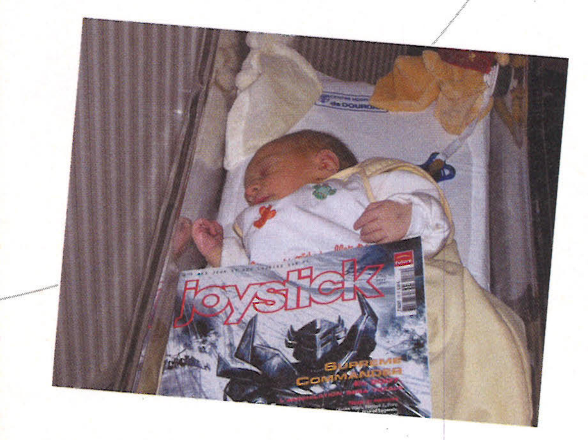
Mon brave Leyabon, en commençant la lecture de votre prose, j'avoue avoir quelque peu opiné du chef. Même si j'ignore complètement à quoi vous faites référence quand vous parlez de « produits améliorant le ventre » et que je ne sois pas certain d'avoir véritablement envie de savoir, je n'ai pu m'empêcher de dodeliner de la tête, ne me demandez pas pourquoi. Mais qu'importe... Vous soulevez là une ébauche de débat intéressant. Moi aussi j'adore bidouiller les PC à la recherche du petit truc qui plante. Surtout celui de Fumble. Je ne suis pas sûr par contre de bien percuter votre analogie avec les boudins. C'est d'ailleurs à peu près à ce moment qu'on perd un peu pied avec votre récit. Et j'en viens finalement à me demander si vous ne seriez pas, vous aussi, quelque peu victime de plantages. Mais votre courrier aura au moins eu l'intérêt de faire avancer les choses. Lesquelles ? Et dans quel sens ? Cela reste pour le moment un mystère complet.

Around Ze Weurld

Heureux papa d'un petit garçon de 4 jours, j'ai décidé comme tout bon père de lui offrir toutes ses chances de bien démarrer dans la vie... Après tout ça, il ne manquerait plus qu'il n'aime pas les jeux PC...

Arnoult

Excellente initiative ! Et puis, je ne suis pas certain qu'il aurait été préférable de l'initier de la sorte à la littérature. C'est lourd, une intégrale de Victor Hugo.



- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

LE MEILLEUR RTS DE 2005



REVIENT EN MARS 2006



ACT of WAR
HIGH TREASON

De nouvelles unités, de nouveaux modes multijoueurs détonnants, une campagne solo...
Découvrez Act Of War: High Treason, le disque additionnel d'Act Of War

Nécessite Act Of War pour fonctionner - Plus d'infos sur :

WWW.ATARI.COM/ACTOFWAR



Egalement disponible
en coffret Gold :
Act Of War + Add on















patches

par Cyd

Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féerique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.

Le Seigneur des Anneaux : la Bataille pour la Terre du Milieu

_ Patch 2 1.3_

Ce troisième patch pour le RTS fétiche d'Electronic Arts apporte une liste de changements longue comme le bras. Mais seulement une partie infime de cette mise à jour est consacrée à la correction de bugs comme le double spell de Gandalf. Tout le reste est un rééquilibrage de la puissance et du coût de certaines unités et constructions. Ces améliorations touchent essentiellement les forces du Mordor, du Rohan, du Gondor et d'Isengard. Legolas qui continue d'aligner des troupes entières à lui seul ne semble choquer personne.





Star Wars : Empire at War

_ Patch 1.2_

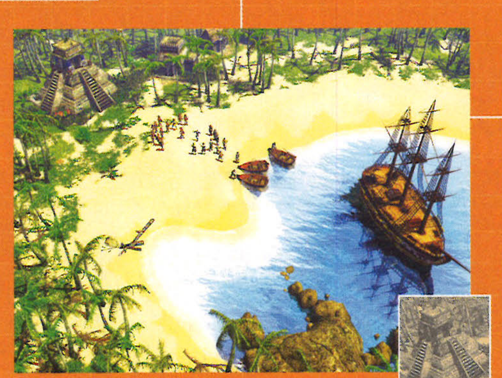
Petroglyph Games nous a pondu un patch « touche-à-tout » pour leur jeu de stratégie Empire at War. Du bug qui autorisait deux joueurs à utiliser la même couleur en multijoueur à l'amélioration des performances pour les effets de particules, on peut dire que tous les domaines ont été revus.
Les plus intéressants sont ceux touchant l'équilibrage des prix des unités et des bâtiments qui ont été entièrement ajustés.

Quake 4

_ Patch 1.1_

Les changements appliqués par ce nouveau patch touchent des problèmes concernant l'audio et la vidéo. Il est désormais possible de modifier les options visuelles sans relancer le jeu. La cinématique de fin n'est maintenant plus zappée et les processeurs Pentium sont désormais bien détectés. Côté multijoueur, on note l'ajout d'une option Voice Cat qui permet de communiquer avec sa team sans utiliser des logiciels comme TeamSpeak ou Ventrilo.





Age of Empires 3

_ Patch 1.05_

Rien de bien important ne ressort de cette nouvelle mise à jour consacrée à Age of Empires troisième du nom. On note l'ajout d'une nouvelle map nommée Hispaniola, d'un bouton et d'un raccourci clavier pour la commande Mouvement d'Attaque, mais également la correction d'un bug qui effaçait les métropoles pendant la visualisation d'un replay.
Il n'y a pas de quoi casser trois pattes à un canard.

> **Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs**



BATTLEFIELD 2142 BATTLEFIELD

Rah, saleté de téléphone qui sonne, encore un casse-pieds, qu'est-ce qu'ils veulent encore ? « Allo 'Tomic ? » Oooh tiens, salut Caf'... Hum, euh, pour mes textes en retard, t'inquiète pas, je vais... « T'as prévu un truc mardi prochain ? » Euh, mardi ? Attends, on est quel jour... « Mmhkay, donc tu pars en Suède, ton avion, c'est lundi soir, tu vas voir le prochain Battlefield. » Ah. Bon, bah, d'accord. « Au fait, grouille-toi avec tes textes, ON BOUCLE. *clic* Tût-tût-tût...» Et c'est comme ça que je me suis retrouvé à Stockholm, une ville merveilleuse mais où, quand le vent se lève, on sent quand même un peu les -10°C à midi et les paquets de neige qui volent bas. Ce qu'il y a de bien avec les voyages de presse, c'est qu'on mange très mal dans l'avion, mais qu'à l'arrivée on peut foncer au resto et tout faire passer en note de frais. Du coup, hop, à peine débarqué à l'hôtel à 11 h du soir, direction le bar pour engloutir une entrecôte-frites-mayonnaise. Si je vous raconte ça, c'est parce que, pendant que je mangeais, j'ai réalisé qu'à la table juste à côté, quatre personnes étaient justement en train de discuter de Battlefield 2, de sa distribution par Electronic Arts, etc. Ça par exemple, des confrères journalistes, venus comme moi voir le prochain titre de la série ? Quelle chance de les rencontrer ! Hello, les amis, comment allez-vous ? Silence de mort. Tout le monde me tire la gueule. Je viens de surprendre par hasard des responsables d'EA en pleine discussion stratégique alors qu'ils étaient de passage chez DICE pour une tournée d'inspection.

Alors que Battlefield 2 vient à peine de sortir sa première extension, DICE crée la surprise en annonçant déjà la suite ! Après la Deuxième Guerre mondiale, le Vietnam et l'époque moderne, on s'embarque dans un conflit futuriste... Voici les toutes premières infos qu'on a réussi à obtenir.

Attaque surprise

alors ça c'est marrant ! Ils tombent bien ceux-là, j'avais justement plein de questions à leur poser ! Par exemple, pourquoi est-ce que Special Forces, l'extension officielle, refuse de s'installer sur certains comptes-utilisateur Windows ? Mois après mois, comment se fait-il qu'ils aient toujours autant de bugs à chaque nouveau patch BF2 ? Est-ce que c'est parce que leurs bêta-testeurs sont incompétents ou juste parce qu'ils s'en foutent ? Et qu'est-ce qui s'est passé avec DICE New York ? Le studio des anciens développeurs du mod Desert Combat pour BF1942, embauchés par DICE pour les aider à réaliser BF2, a en

PAR Atomic

GENRE : CONCURRENT DE QUAKE WARS
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : DIGITAL ILLUSIONS CE / SUÈDE
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 2006

L'armée barre la route aux populations civiles qui cherchent à fuir les grandes métropoles envahies par les glaces.

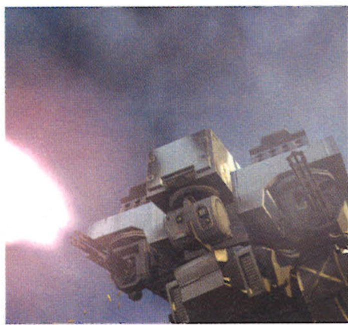




808
2142 BATTLEFIELD 2142 BATTLEFIELD 2142 BATTLEFIE
M-714
BATTLEFIELD
2142
le prochain
champ de bataille



Il sera possible de customiser chaque classe, en débloquant une sélection d'armes supplémentaires.



Gatlings, lance-roquettes : Patlabor, c'est vraiment toi le plus fort.



effet été fermé après à peine neuf mois d'existence, juste après la sortie de BF2 et le rachat de DICE par Electronic Arts… Hélas ma curiosité n'a pas été satisfaite : aussitôt, mes interlocuteurs se sont exclamés « Oh ! là ! là ! nous sommes très fatigués, il faut absolument que nous dormions, d'ailleurs regardez, nous finissons nos verres très vite et nous partons tous nous coucher ». Je me suis donc retrouvé tout seul, savourant le bilan inespéré de mes premières heures de voyage. Une nuit à l'hôtel Rival : 180 euros. Une entrecôte-frites-mayo : 25 euros. Gâcher la soirée d'une troupe de commerciaux d'EA : ça n'a pas de prix. Vraiment, il y a certaines choses qui ne s'achètent pas.

Le jour d'après

Mais le lendemain, en découvrant les premières images de Battlefield 2142, toutes ces petites mesquineries ont été vite oubliées. Quels que soient les reproches qu'on peut faire au suivi des Battlefield, question fun et accessibilité, cette série n'a pas de concurrent. Rendons à BF2 ce qui lui appartient : ce n'est pas par hasard s'il caracole largement en tête des FPS les plus joués sur le net (Counter-Strike excepté). Comme son nom l'indique, BF2142 se déroulera sur les champs de bataille du XXIIe siècle. La Terre est alors au bord de la catastrophe. À l'aube des années 2100, les bouleversements climatiques liés aux activités industrielles finissent par provoquer le pire : l'interruption des courants océaniques qui régulent la

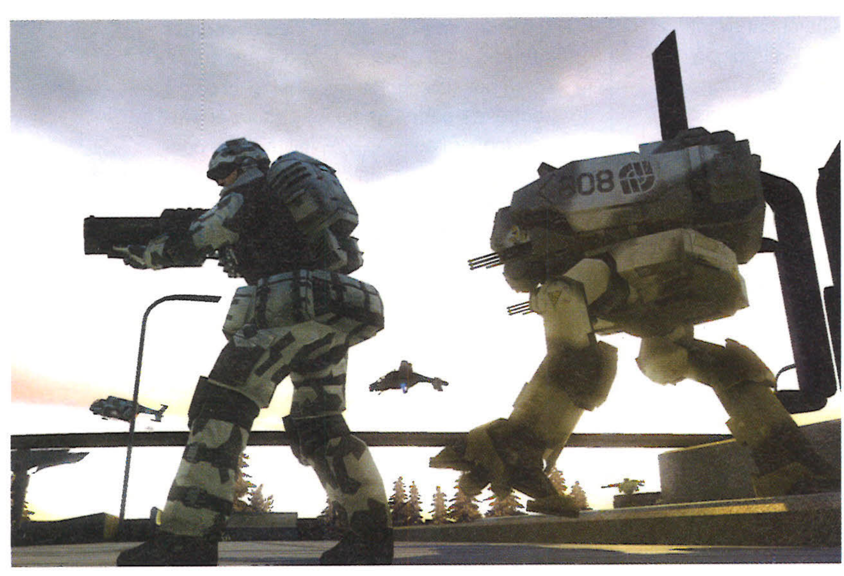


température du globe. Sans remontée des eaux chaudes tropicales vers nos latitudes, les températures s'effondrent. C'est le début d'une nouvelle ère glaciaire. L'Europe du Nord devient semblable au Groenland, les îles britanniques sont prises dans les glaces, en quelques décennies la situation devient apocalyptique : la production agricole est en chute libre, 10 milliards d'êtres humains réclament à manger alors que la planète ne peut plus en nourrir que trois. Et les glaciers avancent partout. Il n'y aura pas de place pour tout le monde… Il va falloir se battre. Une grande migration vers l'équateur s'amorce. Point de passage vital, les rives de la Méditerranée deviennent le théâtre d'une guerre sans merci entre les armées de l'Union Européenne et de la Coalition Pan-Asiatique.

Battlefield 2.142

Question gameplay, ce « Battlefield du futur » ne devrait pas beaucoup changer. D'une part parce que, techniquement, il reste très proche de ce qu'on connaît : un peu comme BF Vietnam qui réutilisait BF1942, BF2142 sera une évolution de BF2. Rien d'étonnant à cela : coder un moteur graphique c'est pas rien, du coup il faut, en gros, trois ans pour créer un nouveau jeu en partant de zéro. Sortir un jeu « intermédiaire » au bout de 18 mois permet de réduire les coûts et d'amortir le développement des « gros » jeux. Ça permet aussi de donner du boulot aux équipes d'artistes et autres level designers, qui sinon resteraient les bras croisés pendant des mois entre





Elle a fière allure, la future armée européenne !



La meilleure tactique pour détruire ce blindé consiste à le retourner avec une mine « flip », puis à tirer sur son ventre !



Comme d'habitude, évitez de monter dans un transport dont vous ne connaissez pas le pilote.

chaque nouveau titre. C'est le temps gagné par cette parenté directe avec BF2 qui permet à EA de planifier la sortie du jeu pour l'automne 2006 (c'est-à-dire sans doute novembre ou décembre). Autre motif de ressemblance, les développeurs ne voulaient surtout pas s'éloigner du feeling qui a fait le succès de la série : une guerre du futur d'accord, mais pas de rayons gamma, d'écrans d'énergie, ni de téléporteurs ! On se fritte toujours à la mitrailleuse, à la grenade et au fusil d'assaut. Mais alors, si ce BF2142 est aussi proche de BF2, c'est quoi l'intérêt ? Ce sera juste un bête mod, vendu au prix fort ? Eh bien, non ! Tout le monde le sait, la technique c'est bien, mais le plus important c'est le gameplay. Et, après analyse de ce qui plaît aux joueurs dans le design de BF2 et de ce qui au contraire n'a pas fonctionné comme prévu, la « chasse-aux-défauts » devrait permettre à BF2142 d'affiner encore plus la formule « BF » : toujours aussi fun et facile à prendre en main, mais moins frustrant et mieux équilibré.

Lutte des classes

Première adaptation : la réduction du nombre de classes jouables. Avoir le choix entre six ou sept kits de soldats différents, c'est séduisant sur le papier, mais en pratique c'est très difficile à équilibrer. Résultats : certaines sont plus frustrantes à jouer que d'autres, du coup elles sont moins pratiquées. Or le jeu est équilibré autour de l'idée que toutes les classes sont complémentaires et qu'en moyenne, elles sont jouées à peu près autant... Si un kit est rarement joué, son absence peu avoir de lourdes répercussions sur l'ensemble de l'équilibre du jeu, des conséquences d'autant plus difficiles à identifier et à contrer qu'elles seront indirectes. Exemple : l'inefficacité relative de la classe Support (mitrailleuse) affecte l'approvisionnement général en munitions, pénurie qui touche surtout la classe Anti-Véhicules, ce qui limite les capacités de défense de l'infanterie contre les blindés, mais permet aussi aux hélicoptères de rester en vol stationnaire au ras du sol sans crainte de se faire sécher par une volée de missiles... En fusionnant plusieurs classes entre elles pour en réduire le nombre total à quatre, BF2142 devrait grandement améliorer leur équilibre relatif, sans pour autant brider la richesse du jeu ou les possibilités de jeu en équipe (au contraire).



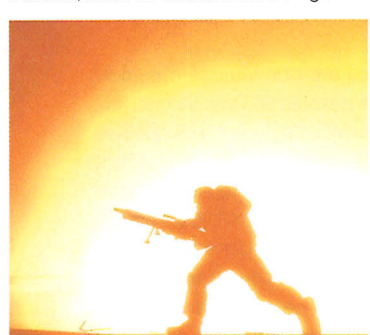
Un petit aperçu des prochaines maps ?

Ninja contre mécanicien

Ainsi la classe Recon cumulera les avantages du Sniper (fusil à longue portée) et de l'Assault (charges explosives). Doté d'un générateur temporaire de camouflage thermo-optique (à la « Predator »), elle pourra donc éclater des têtes à longue distance ou au contraire s'approcher furtivement pour poignarder un garde ou pour placer des bombes sur la coque d'un blindé. Cette polyvalence inédite devrait favoriser les actions individuelles et éviter la monotonie de la classe « spécialiste », toujours enfermée dans le même rôle. La classe Assault disposera d'un bon gros fusil mitrailleur, d'un lance-grenades à tir tendu (bien plus facile à utiliser que les trajectoires en cloche), mais aussi des équipements de Medic : désormais capable de se battre, mais aussi de se soigner et de ramener ses coéquipiers à la vie, l'Assault sera le



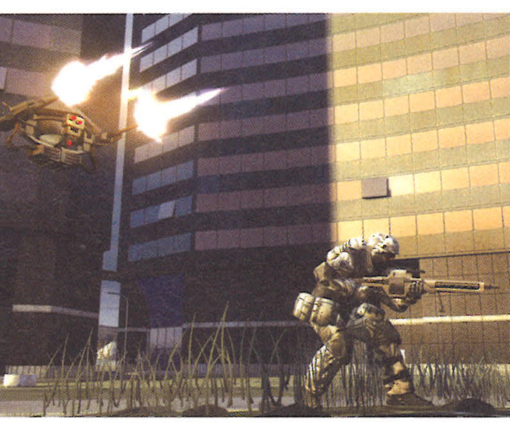
Dans la version actuelle, il est très difficile de viser quand le Mecha est en marche, mais ce sera bientôt corrigé.



Duck & Cover !



Le véhicule rapide de reconnaissance semble étonnamment rapide et difficile à détruire.



Le Gun Drone du chef de squad devrait permettre des tactiques intéressantes…

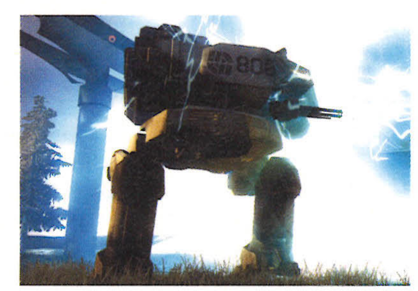
choix incontournable (qu'il aurait toujours dû être) pour ceux qui recherchent avant tout l'esprit « gunfight » des FPS traditionnels et qui veulent accumuler des frags en combat frontal. Inversement, la classe Support sera dédiée à la défense : armée d'une mitrailleuse (à utiliser en position couchée), elle pourra aussi approvisionner ses coéquipiers, déployer des tourelles de défense automatique (sentry gun) ou semer des bombes télécommandées pour protéger un périmètre. Enfin la classe Anti-véhicules recevra quant à elle son lance-missiles habituel, mais aussi tout un assortiment de mines et grenades « intelligentes ». J'ai pu essayer tout ça pendant plus d'une heure sur une map de test, et je crois que, décidément, il n'y a pas grand-chose dans un jeu online qui m'amuse plus que descendre d'une roquette un hélico (bourré de soldats) qui vole en suivant une trajectoire trop prévisible.

Mechwarrior, le retour

enfin, quand je dis hélico, il n'y en aura pas vraiment dans BF2142 : il s'agit plutôt d'une sorte de fer à repasser volant. Existant en version « transport » ou « gunship », ces engins se pilotent un peu comme les hélicoptères traditionnels, mais peuvent aussi s'employer pour du dogfight, comme les avions de BF1942. DICE a bien voulu nous dévoiler une poignée d'autres véhicules : une sorte de jeep très rapide, difficile à toucher et parfaite pour l'insertion éclair d'un petit groupe de fantassins, elle sera équipée d'une tourelle avec deux mitrailleuses. Un transport terrestre blindé, beaucoup plus efficace que les APC auxquels nous sommes habitués. Le conducteur pourra se protéger avec un canon électromagnétique (EMP) à vocation défensive dont les décharges brouillent le fonctionnement des appareils électroniques. Les passagers transportés auront, quant à eux, accès à des tourelles : mitrailleuses ou mortier. Une fois rempli de troufions, sa puissance de feu tous azimuts devrait donc être très élevée, ce qui incitera à l'utiliser comme un véritable transport de troupes (rôle rarement respecté dans BF2). Mais ce transport pourra aussi tirer des hommes-canon ! Les passagers seront placés dans des capsules individuelles, dont ils pourront déclencher la mise à feu. Propulsés très loin au-dessus du champ de bataille, ils n'auront plus qu'à se laisser retomber en parachute à l'endroit de leur choix. Les transports volants disposeront aussi de ces étonnants pods d'assaut. Encore plus original, on pourra piloter un grand Mecha bipède, équipé d'une gatling dans chaque bras et crachant des chapelets de missiles guidés, façon Gundam. Il sera possible aux fantassins de lui courir entre les pattes, mais sa stature élevée lui donnera aussi la possibilité de se pencher par-dessus les obstacles pour aller dénicher l'infanterie dans les moindres recoins… À l'heure actuelle, l'engin est loin d'être terminé (les animations posent quelques problèmes), mais il semble capable de se déplacer par bonds (peut-être grâce à des petits jetpacks ?).

Le chef a toujours raison

autre avancée prévue pour BF2142, les chefs de squads auront accès à des pouvoirs élargis : drone UAV de reconnaissance (réservés jusqu'ici au Commandant), grenades EMP pour aveugler les véhicules, mais aussi un « gun drone » déployable. Ce robot automatique volera un peu en retrait en scannant les environs et ouvrira le feu aussitôt sur tout ennemi arrivant à portée de tir. Pas très discret comme dispositif, mais, pour sécuriser ses arrières, on ne fait pas mieux… Chaque chef servait déjà de point de ralliement pour son équipe, mais il pourra maintenant déposer un point de spawn portatif n'importe où sur la map, qu'il pourra ensuite lui-même utiliser pour revenir en jeu. Il y aura, bien sûr, toujours un Commandant, mais son interface devrait être sérieusement revue et pour l'instant DICE refuse d'en dire plus sur ses nouvelles capacités. Mais quand j'ai insisté pour qu'on me dise s'il aurait toujours accès à des barrages d'artillerie, on m'a répondu que cette fois-ci il s'agirait plutôt de frappes orbitales… Même si pour l'instant on ignore encore tout des maps, le gameplay de plus en plus affiné de Battlefield promet décidément beaucoup.



Les attaques EMP ne détruisent pas les robots, en revanche elles permettent de les neutraliser efficacement.





DITO

Caféine

Vous voulez un chiffre impressionnant ? Allez hop, cadeau : 4,56. Ça vous la coupe hein ? Ouch, qu'il fait mal... Certes, là comme ça vous ne pouvez pas l'apprécier. Vous ne savez pas encore que c'est la moyenne des notes de ce mois-ci. Pas brillant hein ? Le genre de moyenne à se faire un peu incendier en rentrant à la maison. 9/20 en gros, pas de quoi pavoiser. On peut toujours argumenter que c'est presque 10/20, mais c'est là que j'apprécie particulièrement la notation sur 10 : c'est sans pitié. Oblivion était le seul titre potentiellement capable de remonter ce chiffre, mais nous avons choisi de le tester dans le prochain numéro (voir la news, juste là, oui à côté). Oh, tout n'est pas à jeter ce mois-ci, mais votre bonheur ne sera pas forcément du côté des tests. En revanche, Battlefield 2142, Warhammer Online/Mark of Chaos et Company of Heroes devraient participer à une production accrue de vos glandes salivaires de joueurs en manque. En parlant de baver, je rassure tout de suite les allergiques à la pomme qui risqueraient de râler en lisant la rubrique Matos : non, nous ne sommes pas des fanboys de la marque Apple. Il n'y a plus depuis longtemps de jeux « Mac » dans Joy parce que plus personne ne produit de titres exclusivement pour cette machine. Logique, vu le marché visé. En revanche, les portages sont nombreux et les nouvelles machines attrayantes, il n'y a donc pas de raisons que nous fassions l'impasse dessus. Autre nouveauté du mois, une rubrique Retrogaming, avec un article sur la genèse de Little Computer People. Que les lecteurs les plus jeunes nous pardonnent, mais elle risque de revenir régulièrement celle-là. Un peu de nostalgie avec interviews des ex-gloires du milieu, ça fait du bien à nos rhumatismes. À moins que ça soit juste le syndrome du canal carpien qui frappe.

Ben, il est où ?

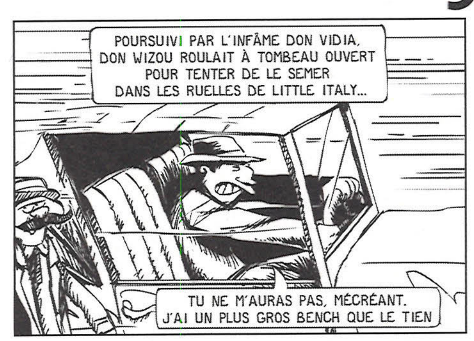
Pas la peine de nous spammer de messages, on SAIT : Oblivion est dispo dans les bacs depuis quelques jours et pourtant, vous aurez beau feuilleter ce numéro 180 dans tous les sens, vous n'y trouverez pas le test. Les plus futés d'entre vous auront déjà flairé l'embrouille, mais pour éviter les malentendus et les rumeurs à la con, on va clarifier la situation. Pourquoi pas de test ce mois-ci ? La raison est toute simple : les conditions imposées par Bethesda pour réaliser la review de leur bébé nous ont semblé bien trop contraignantes (dans leurs locaux, limitée dans le temps, screenshots soumis à approbation). Du coup, on a préféré attendre la version « boîte » pour vous faire un test en profondeur de ce titre qui, à notre sens, mérite qu'on lui sacrifie quelques journées de 48 heures.

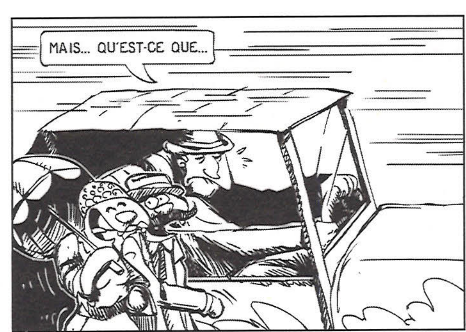


Brillant !

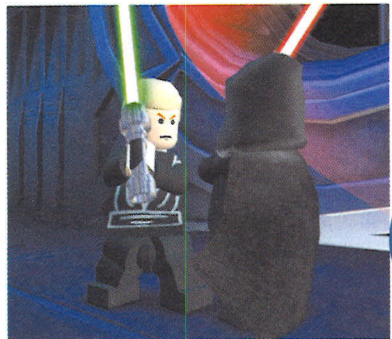
Bel exploit scientifique pour les étudiants de l'École Polytechnique de Singapour, qui viennent de mettre au point la première plante qui s'illumine quand elle est déshydratée. Les jeunes savants fous lui ont tout simplement introduit le marqueur génétique d'une méduse et voilà, bingo, ça marche : ça vire au vert fluo qui brille dès que ça a soif. On ignore encore les applications concrètes d'un tel truc même si, à n'en pas douter, en appliquant la technique sur Atomic, cela devrait suffire à éclairer la moitié de la planète pendant un bon moment.

Ze Gaudefazeur



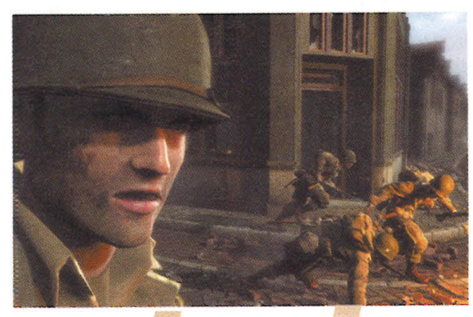






Bon esprit

Après avoir créé la surprise l'année dernière, avec un Lego Star Wars plutôt rigolo et bien foutu, les développeurs de Traveller's Tales travaillent désormais main dans la main avec LucasArts pour nous offrir un deuxième épisode à la hauteur de son modèle. Le cadre est tout trouvé puisqu'après avoir traversé le scénario des trois nouveaux films (Episode I, II et III), on s'aventurera désormais dans la trilogie originale, celle qui a bercé nos enfances de trentenaires grognons. Au menu des réjouissances : amélioration des parties en véhicules, personnages customisables, meilleure gestion de la caméra, attaques spécifiques à chaque héros, nouvelles armes et une difficulté adaptative. Hein ? Ah non ! Ils ne vont pas s'y mettre aussi... Non mais sérieusement, c'est probablement la pire invention de ces dernières années. C'est vrai quoi : quand j'explose Cyd à DotA, j'aime bien savoir que ce n'est pas parce qu'il m'a laissé gagner par pitié. Mais parce que je LUI AI MIS SA MÈRE À CE GROS NOOB.



Les trois frères

Annoncé l'année dernière sur PS3, Brothers in Arms 3 vient d'être confirmé sur Xbox 360. Il n'est donc plus impossible d'avoir droit également à une version PC dans la foulée. Après un deuxième opus plutôt morne et paresseux, puisqu'on revivait exactement la même histoire au travers d'un personnage secondaire, on se demande ce qu'ils vont pouvoir trouver pour ce troisième épisode. On espère juste que le soldat Baker n'avait pas d'animal de compagnie.



Vous pourriez faire un effort

Un fossère paquistané viens de ce faire arrété avec un faut passepore alors qu'il tentais de passé la frontiaire en dousse. Les polissiers ce son douter de quelquechose à cause des fôtes dont été blinder le documents. Il avais nottammant écris « Menistère » au lieu de « Ministère ». Ahah quel gro nulle !









Esprit es-tu là ?

Ça doit être bien cool de parler avec les morts. Poser des questions à d'illustres personnages décédés comme JFK ou Mozart. C'est un peu ce que nous propose Daemonica dans l'esprit et sans les célébrités. Ce jeu d'aventure, développé en Russie et déjà sorti sur ses terres, en République tchèque et aux États-Unis, nous propose d'incarner un enquêteur évoluant dans l'Angleterre médiévale et chargé d'élucider de profonds mystères grâce à ses skills de communication avec tous les clamsés du coin. Pour le reste, c'est du classique avec des dialogues à foison, des quêtes par dizaines et, bien entendu, quelques savoureuses énigmes à résoudre. C'est tout joli, l'univers semble intéressant et le petit souci dans toute cette histoire c'est que le jeu n'a toujours pas trouvé de distributeur en France. Je la refais pour nos amis éditeurs qui n'auraient pas bien compris où je veux en venir : bon-titre-potentiellement-vendeur-stop-toujours-pas-d'-éditeur-en-France-stop. C'est bon là, ou je dois l'écrire en majuscules ?



>Genre : FPS tactico-réaliste
>Éditeur : Valve Software (Steam)
>Développeur : Tripwire Interactive/bien caché
>Sortie prévue : 14 mars 2006

RED ORCHESTRA OSTFRONT 41-45



Il y a quelques mois, les développeurs de Red Orchestra parvenaient enfin à décrocher la première place du concours « Make Something Unreal » organisé par Epic et récompensant le meilleur mod UT2004. Avec quelques milliers de dollars en poche et une licence leur permettant d'exploiter l'Unreal Engine 2, ils fondèrent leur propre studio de développement, Tripwire Interactive. À présent, leur objectif est on ne peut plus simple : transformer Red Orchestra en produit commercial, le mettre sur le marché et réinvestir les bénéfices pour développer un nouveau jeu basé sur la troisième itération de l'Unreal Engine. La première étape de leur Grand Plan vient de s'achever puisque à l'heure où vous lisez ces lignes, Red Orchestra : OstFront 41-45 est en vente sur Steam pour moins de 25 dollars. Si vous comptez l'acheter, sachez que le jeu est uniquement jouable en multiplayer. Les treize cartes se déroulent sur le front russe et se divisent en deux catégories. Les plus grandes mettent l'accent sur le combat de chars en proposant un réalisme assez poussé et des décors permettant de tirer à près d'un kilomètre. Les autres niveaux font la part belle à l'infanterie en mettant en scène des environnements urbains où vous pourrez plonger au sol, tirer en restant à couvert ou prendre appui sur le décor pour stabiliser le canon de votre arme. Espérons que Red Orchestra ouvre la voie à une nouvelle race de jeux développés par des studios indépendants comme Tripewire.

Dr. Loser



Les développeurs ont modélisé l'intérieur des chars où vous pouvez vous déplacer.



Les fusils permettent la plupart du temps d'abattre un adversaire en une balle.



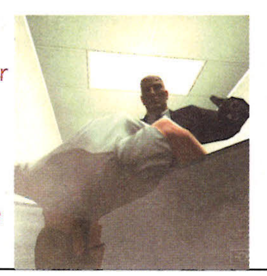
Ayez confiance

Le mois dernier, on vous conseillait d'attendre avant de vous jeter sur Blazing Angels, le jeu de n'avions de la Seconde Guerre mondiale, développé chez Ubisoft et prévu sur Xbox 360 et PC. On s'est même un peu emballés en disant qu'on le testerait dans ce numéro. Ben finalement non puisque l'éditeur ne nous a rien envoyé du tout, contrairement à nos confrères des mags consoles. La raison invoquée, c'est qu'il faut optimiser tout ça pour nos machines et adapter le jeu à une config clavier/souris blablabla. D'après nos collègues qui jouent à la Xboîte, sans être fantastique et atteindre le niveau d'un Crimson Skies, le titre reste un petit jeu d'arcade correct. On va donc ranger notre légendaire scepticisme en attendant de pouvoir mettre la main sur une version de test. Mais on le garde sous la main hein, faut pas déconner.

Un peu de patience...

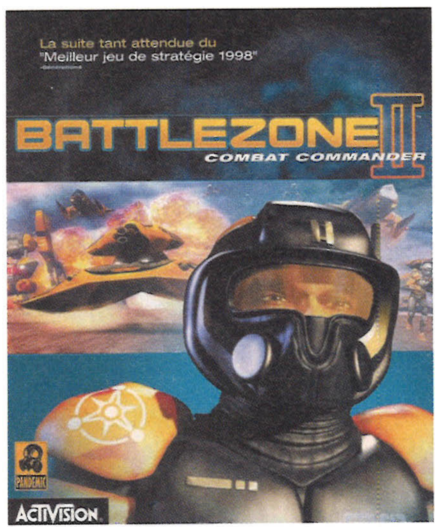


...Hitman Blood Money arrive bientôt ! Au mois de mai, précisément. Pour la peine, voici quelques nouvelles images des aventures du célèbre agent 47 en train de souhaiter la bonne année à ses amis.



Origami, mon ami

Après une intense réunion de travail chez Microsoft, Bill et Steve ont décrété que leurs Tablet PC ne se vendaient pas assez et que c'était un scandale. Du coup, ils nous les ressortent sous une autre forme, auréolés de l'énigmatique appellation « Origami ». Alors, c'est quoi donc ? Bah, un gigantesque PDA ou un tout petit laptop à écran tactile, ça dépend des points de vue. On peut surfer, envoyer des mails, chatter avec ses potes, écouter de la zique et même mater des vidéos. Il s'agit donc d'un PC « ultra mobile » (ou UMPC) dont les premiers modèles fabriqués par Asus et Samsung ont déjà été présentés au CeBit 2006. Ces « trucs » pèsent un bon kilo, coûtent un peu moins de 1000 dollars et ne devraient vraisemblablement intéresser personne. Ce qui doit ravir le département marketing de Microsoft qui prend ici le risque de viser un nouveau cœur de cible : votre poubelle.



Battlezone 2…

…n'est pas mort et s'est même récemment doté d'un nouveau patch 1.3, corrigeant de nombreux bugs. Six ans après, le suivi est toujours assuré par deux ex-développeurs du titre qui ont l'air d'avoir un peu de mal à tourner la page.

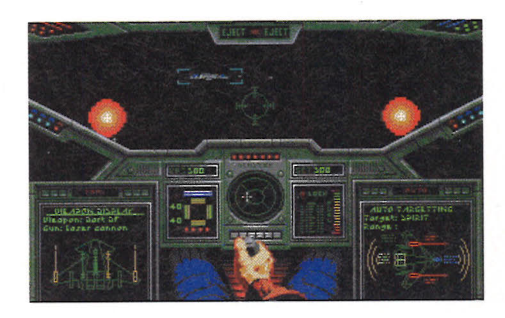


Gros Bill

Notre cher ami Billou est toujours en tête de liste des milliardaires. Ce n'est pas moi qui le dis mais le dernier classement établi par Forbes. La fortune du monsieur est évaluée à environ 50 petits milliards de dollars, de quoi vous donner le vertige. Avec une somme pareille, il peut tout de même se payer 125 millions d'exemplaires de sa dernière console, compenser les ventes faiblardes et ridiculiser Nintendo et Sony. Ça tombe bien, il paraît que la pénurie de 360 est terminée.

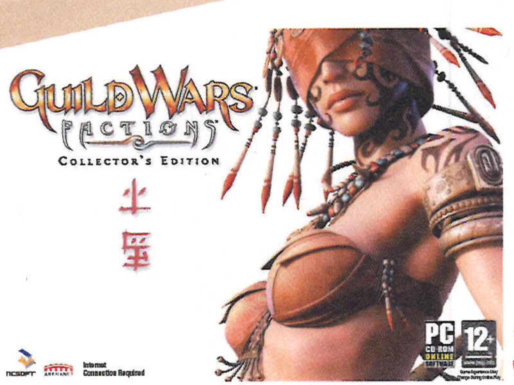
Micro-Yavin

Bon alors attention, je vais crier, vous êtes prêt ? YOUPIIIII !!! Voilà, ça c'est fait et maintenant je peux vous dire pourquoi : Codemasters nous annonce Micro Machines V4. Huit longues années que j'attends ça, voire un peu plus puisque l'épisode V3 n'était pas des plus folichons. L'autre bonne nouvelle : c'est Supersonic Software (responsable de l'illustre Micro Machines 2) qui s'y colle et ça nous promet déjà quelques bonnes heures de fun à se courser les uns les autres sur des tracés aussi loufoques qu'un lavabo ou un bon vieux billard. Le titre est prévu pour l'été prochain et au moins, contrairement aux modèles réduits de mon enfance, je ne risque pas d'aller m'encastrer dans le mur parce que j'ai connement oublié d'allumer la lumière en déambulant dans le salon au beau milieu de la nuit.



Wing Commander Online

NCsoft vient de s'associer avec Spacetime Studios, un nouveau studio de développement qui compte dans ses rangs des mecs ayant bossé sur des petits jeux inconnus comme Privateer, Wing Commander ou encore SW Galaxies. De là à penser qu'on pourrait bientôt avoir un bon MMO dans l'espaaaaaace, il ne faudrait peut-être pas vendre la peau du Wookie avant de l'avoir tué.



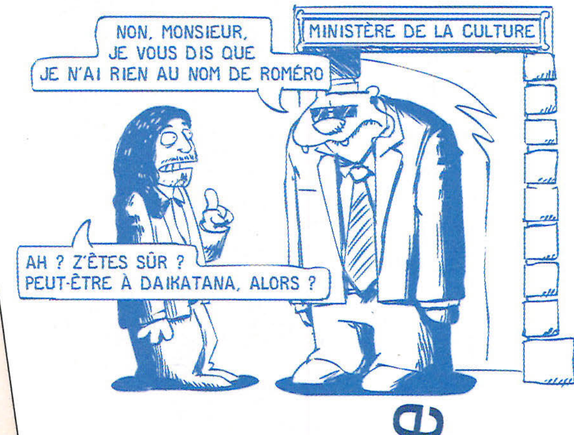
Satis-Factions

Guild Wars Factions en version collector, vous en rêviez ? NCsoft l'a fait. Dans la jolie boîboîte, en plus du jeu (évidemment), on trouvera un bouquin avec des artworks, la bande-son, un tapis de souris, un machin en tissu pour accrocher au mur ou essuyer la vaisselle, des emotes inédites et un calendrier, histoire de ne pas oublier d'avoir une vraie vie de temps en temps.

Le jeu gratos du mois

Je sens que je vais réveiller la fibre nostalgique chez quelques-uns d'entre vous avec mon jeu gratuit. Du moins si vous avez plus de 25 ans et que vous avez eu la chance de disposer d'un Apple II, d'un Commodore 64 voire d'un PC qui doit désormais peiner un peu à l'installation de F.E.A.R. Le jeu se nomme Alter Ego et n'a absolument rien à voir avec une simulation de musculation de chevilles. Il s'agit en réalité de vous faire rejouer une vie complète. De la naissance à la mort en passant par toutes les étapes de l'évolution d'un individu. Ça se joue via le Web, dans votre joli navigateur et quasi intégralement en mode texte avec juste quelques images pour égayer le tout. On peut rejouer sa propre vie ou celle que l'on aurait voulu connaître, et il faut vraiment essayer pour se rendre compte du potentiel du titre. D'ailleurs je l'ai proposé à Faskil pour voir s'il parvient à mener une vie normale sans la moindre lose mais, curieusement, son disque dur a crashé dès qu'il a cliqué sur le lien. (www.theblackforge.net/).





Pop culture

Renaud Donnedieu de Vabres, notre vénérable ministre de la culture, vient comme chaque année de gratifier plusieurs personnalités de jolies distinctions, les fameux insignes de Chevaliers de l'Ordre des Arts et des Lettres. Rien de très exceptionnel jusque-là, et j'imagine que vous vous en tamponnez la couette comme de votre premier bisou à la maternelle (coucou Samantha). Sauf que le ministre les a remis à des gens dont le nom ne doit pas vous être inconnu, tels que Michel Ancel (Rayman, Beyond Good and Evil), Frédéric Raynal (Alone in the Dark, LBA) ou encore un certain Shigeru Myamoto, probablement un touriste égaré qui en aura profité pour taper dans les stocks de toasts au caviar et vider quelques bouteilles de Dom Perignon aux frais de la princesse.
Ah, on me signale qu'il s'agit en fait du papa d'un plombier. Mais je ne vois toujours pas ce que… Aaaah, O.K., Mario. Oui, c'est plus logique du coup. Bref, une belle reconnaissance pour ces talentueux créateurs, qui s'en vont donc rejoindre Bruce Willis et Sylvester Stallone au panthéon des ambassadeurs de la culture.

Comme prévu…

…nos amis d'Ensemble et de Microsoft viennent d'annoncer la sortie prochaine d'une extension pour Age of Empires III. Nouvelles races à jouer, nouvelle campagne solo, bref tout l'attirail standard. Sortie annoncée pour l'automne 2006.



Dofus Président !

On vous avait déjà parlé de ses nominations et voilà, c'est fait, Dofus (www.dofus.com) a été primé au Flash Forward 2006 de Seattle ! Le petit RPG lillois remporte le prix du meilleur jeu et celui du public, rien que ça. Un grand bravo à Ankama Studio, également nominé à l'Independent Games Festival. Partis comme ça, ils vont finir par nous ramener un Oscar en 2007.







Hard TruXXX

Pour une raison qui m'échappe complètement, les jeux mettant en scène des camions semblent plaire à pas mal de joueurs. Sans doute en raison de l'attrait pour les posters de bombasses siliconées affichées dans tous les coins de la cabine du conducteur. Pour faire patienter nos amis pervers, les développeurs russes de Targem rappellent la sortie prochaine de Hard Truck Apocalypse et nous filent même quelques images en attendant la sortie prévue dans le courant de l'année. En gros, on aura affaire à un jeu super bourrin avec des gros engins surarmés, le tout prenant place dans un univers post-apocalyptique digne de ce bon vieux Mad Max. Ça a l'air plutôt correct visuellement et on attend une version jouable pour juger du potentiel ludique du titre. L'avantage, cette fois, c'est que les fanatiques de gros cube ne seront pas déçus puisque les véhicules seront réellement blindés de canons.



SAMUEL HADIDA PRÉSENTE

SILENT HILL

UN FILM DE CHRISTOPHE GANS



AU CINÉMA LE 26 AVRIL 2006

www.silenthill-lefilm.com



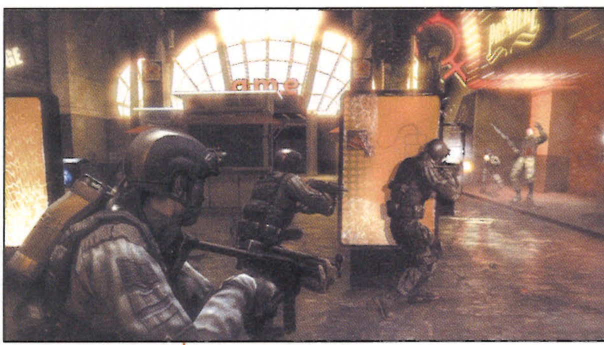
Bruits de couloir

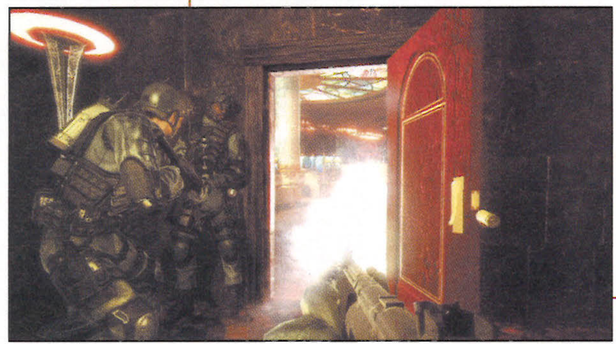
La « rumeur », toujours à la pointe de l'info, nous apprend que les prochains Call of Duty auraient pour cadre la Normandie durant la Seconde Guerre mondiale (ça alors, quelle surprise) et, plus étonnant, le Moyen-Orient de nos jours. Tout cela repose bien entendu sur de pures spéculations ou des bribes de conversations entendues non loin de la machine à café. Tiens, du coup, moi aussi je vais me fendre d'une bonne rumeur : il paraîtrait que le prochain Medal of Honor se déroulera au pays des Schtroumpfs. À vos browsers ! Le premier qui me trouve le plus grand nombre de sites web reprenant l'info gagne un exemplaire de Crazy Frog Racer.



Parano...

...ou fan de « bat-caves », la société Hidden Passageway (www.hiddenpassageway.com) vous propose de transformer votre demeure en niche à passages secrets. C'est Richard Garriot qui va être content.





L'enfer du jeu

Aujourd'hui, dans notre série « les métiers du jeu vidéo », nous allons ensemble découvrir comment essorer une licence. La solution est simple, il suffit de passer un coup de fil aux gars d'Ubisoft, qui semblent avoir développé de bonnes compétences en la matière. Voilà qu'ils nous annoncent une fois encore un nouvel épisode à leur inépuisable franchise Rainbow Six. Le dernier opus en date se nommera « Rainbow Six : Vegas ». Et à part quelques images alléchantes, c'est tout ce qu'on en sait pour l'instant, même si on ne risque pas d'être fondamentalement surpris par le gameplay, qui devrait rester fidèle à la série. Bon, moi je veux bien, mais on commence un peu à friser l'indigestion. Après Eagle Watch, Rogue Spear, Urban Ops, Raven Shield, Lockdown, Critical Hour et j'en passe (si si, j'en passe), il serait peut-être temps de tenter autre chose. Je ne sais pas, moi, Rainbow Seven, par exemple.

Phrase à la con

8/03/2006 - 18h29
Yavin : 'tain, j'ai pensé « ah oui 6 c'est trois fois 1, logique ».
Yavin : TOUT VA BIEN.
Yavin : mais ça avait un sens : 3 fois 1 fois 2.

Un sacré numéro



C'était une journée comme les autres au standard des urgences de Brême, en pays teuton. Helmut, préposé au téléphone, sirotait paisiblement son kawa en parcourant les résultats du tiercé quand tout à coup, une sonnerie retentit. Après une pause clope bien méritée, et quelques frivolités avec la secrétaire, Helmut se décida enfin à répondre et perçut à l'autre bout de la ligne une voix à peine audible qui tentait de marmonner ce qui ressemblait à un ultime appel au secours. En parfait boy-scout, notre homme déclencha sans attendre le plan d'urgence et mobilisa tous les effectifs disponibles. Mais arrivés sur place, les secouristes découvrirent avec stupeur que le coup de fil venait d'être donné du fond de son berceau par un bambin de sept mois. Précoce, le petit prodige avait subtilisé le téléphone sans fil familial, sans doute dans l'espoir de réaliser un savoureux canular, et composé le numéro de police-secours. Avant de réaliser qu'il était encore incapable d'aligner deux mots. Quel con.



Tu sors



On vous en parlait déjà le mois passé, ça se confirme : The Movies n'a pas rencontré le succès attendu. Même verdict sans appel pour Black & White 2. Deux échecs pour Lionhead, ça n'a pas fait marrer Peter Molyneux qui a décidé de lancer une bonne vague de restructuration dans sa société, comprendre : virer des gens. Une cinquantaine au bas mot. Il avait dans un premier temps tenté de les rendre plus productifs et dociles, en les attachant à un piquet de bois et en jouant au ballon avec eux. Mais ça n'a manifestement pas eu les résultats escomptés. Étrange, ça marchait pourtant bien dans B&W 2.

>Genre : Retour vers le futur
>Éditeur : Nobilis
>Développeur : Mayhem Studios/Slovaquie
>Sortie prévue : Avril 2006

SHADOW VAULT


Oh que c'est glauque, oh que ça me plaît.

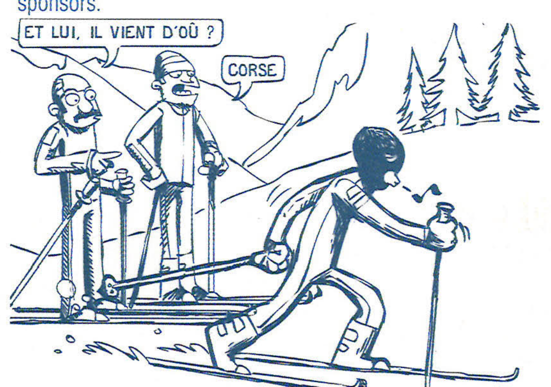
Les amis, l'heure est grave. Très grave. L'humanité est en péril, on va tous crever comme des poulets atteints de grippe aviaire et aucune solution ne se profile à l'horizon. Ah si ! Heureusement, des petits malins ont trouvé un passage temporel permettant de retourner en 1958 ! Ouf, on a eu chaud et il ne reste plus qu'à envoyer une armée afin de casser la tête à tous nos ancêtres pour améliorer notre futur. C'est en tout cas ce que nous promettent les développeurs de Shadow Vault et même si je n'ai pas tout compris à leurs élucubrations, j'ai envie d'y croire. Surtout que manifestement toute cette histoire va mal tourner et finir en génocide nucléaire avec un bel univers post-apocalyptique à la clé. Un petit côté Fallout qui n'est pas pour me déplaire. D'ailleurs, Shadow Vault semble s'inspirer un peu du titre légendaire de Tim Cain avec son mélange de JDR et de stratégie au tour par tour, ses personnages évolutifs et sa 3D isométrique. Sauf qu'ici, on dirige une gentille petite escouade de soldats surentraînés et balancés en milieu très hostile. Une orientation qui tendrait à rapprocher Shadow Vault d'un Fallout Tactics, voire d'un Jagged Alliance, si je voulais vraiment coller une pression énorme aux développeurs slovaques du titre. Ça semble plutôt mignon, le jeu sort tout bientôt et avec un peu de bol on ne jettera pas le CD dans la poubelle après deux parties. Allez, on y croit !


Cool ta machine, on fait des crêpes ?

Yavin

Bonnets d'ânes

Grosse surprise aux Jeux Olympiques d'hiver de Turin où les spectateurs ont pu assister, incrédules, à une domination sans précédent des athlètes belges dans les épreuves de ski de fond et de biathlon. Hein ? Ah mais non, attendez, on me signale qu'il s'agit d'une horrible méprise. Apparemment, Adidas se serait fourvoyé dans les largeurs en fournissant des bonnets aux couleurs belges… à l'équipe d'Allemagne. O.K., ce sont les mêmes couleurs dans le désordre, mais tout de même, Adidas c'est allemand, ça aurait dû les titiller un peu au niveau du patriotisme. Enfin, la bonne nouvelle dans toute cette histoire, c'est que les pauvres athlètes qui s'injectent des trucs de mutants pour aller plus vite vont désormais se sentir moins seuls : nul doute qu'après un tel fiasco, les contrôles anti-dopage vont s'étendre aussi aux sponsors.



Xtreme Pologne

XRX xpand rally xtreme

Ça ne chôme pas chez nos amis polonais de Techland ! Après Xpand Rally et GTI Racing (testé dans ce numéro), les développeurs se lancent maintenant dans la production de Xpand Rally Xtreme. Comme le nom l'indique, il s'agit d'une version Xtreme du premier volet, dans laquelle on retrouvera donc plein de nouveaux véhicules (buggies, tout-terrains, monster-trucks aux roues gigantesques), une quarantaine de circuits flambant neufs et même un éditeur pour en créer vous-même, parce que c'est la mode et que de toute façon, on ne vous a pas demandé votre avis. La date de sortie est pour le moment un grand mystère, mais au regard de leur dernière production, si ça pouvait être « une fois qu'il est fini », ça nous changerait.


© groupe ESRA - SUP'INFOGRAPH


GROUPE
ESRA

>Genre : Une bien jolie boucherie >Éditeur : Namco >Développeur : Black Hole Entertainment/États-Unis >Sortie prévue : Fin 2006

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Aaaaah, le printemps ! Les fleurs jaillissent du sol, les petits oiseaux chantent, les journalistes font des ouvertures bateaux, les… mais qu'est-ce que c'est que ce vacarme ? Les quoi ? Les Hordes du Chaos ? Eh bien, on ne peut pas dire que la discrétion soit leur fort. Et qu'est-ce que c'est que cette sale habitude de dévaster le paysage et de transformer ces plaisants pâturages en d'immondes décors de désolation ? Non, mais ça va bien maintenant : il ne faut pas croire que je vais les laisser ruiner mes aspirations bucoliques. Prenez garde, vermines ! Ça va chauffer pour vous.

On s'y croirait

Je fais super bien l'ambiance Warhammer, hein ? Oh, ça va, soyez un peu indulgent. Ça fait un bail que je n'ai plus joué les maîtres de jeu, j'avoue : je suis un peu rouillé. Ce qui ne semble pas être le cas des gars de Black Hole Entertainment. Pourtant, depuis Armies of Exigo, on n'avait plus trop entendu parler d'eux. Mais ça ne veut pas dire qu'ils n'ont rien glandé. Oh que non ! Ils ont empoigné la licence officielle du célèbre jeu de figurines de Games Workshop et décidé d'en faire un RTS à la sauce Total War, avec des zillions d'unités à l'écran qui s'éventrent dans la bonne humeur. Son nom ? Mark of Chaos.

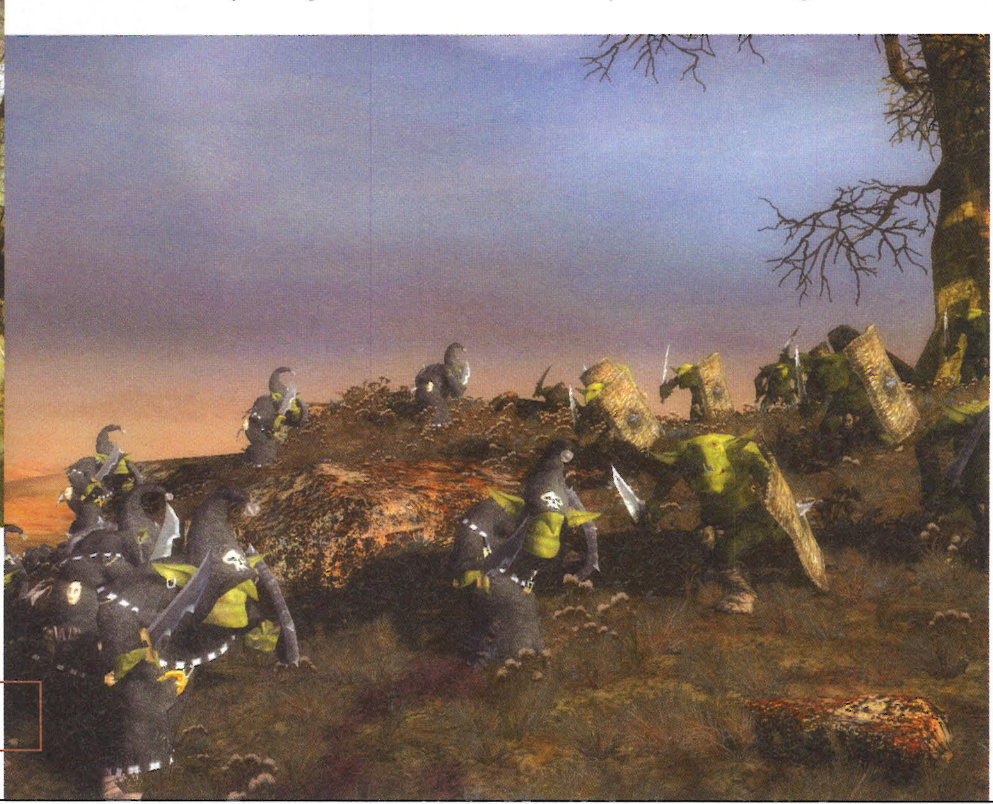
Les gentils et les méchants

Même si vous êtes complètement étranger à l'univers de Warhammer (ça devrait être moins le cas avec l'article de Fumble sur le MMO de Mythic), inutile de vous faire un dessin : ça parle de l'éternelle lutte entre le Bien et le Mal, de batailles épiques, de gros démons pas beaux et de magie. Le titre proposera quatre armées jouables : du côté des gentils, l'Empire (les plus polyvalents) et les Hauts-Elfes (spécialisés dans la magie) ; et dans la catégorie « bad guys », le Chaos (versé dans le côté obscur et plutôt efficace en mêlée) et les Skaven (des hommes-rats dont la principale force réside dans leur grand nombre). Hormis ces quatre factions principales, on pourra également prendre le contrôle d'autres races classiques en cours de partie, tels que les orcs, les nains, les vampires ou encore les gobelins.

Hmm, oui, bon, ben je vais rester planqué dans mon buisson, moi. Et attendre que tout ce beau monde soit passé.



Mark of Chaos, ce sont aussi des histoires d'expropriations qui tournent mal.



Mince, je pense qu'ils m'ont vu. Vite, adopter une attitude nonchalante et décontractée.



Ah, ils ne plaisantaient pas quand ils parlaient des vastes champs de bataille.

Super-production

Pour suivre la tendance générale des RTS actuels (AoE3, Rise of Legends), qui veut qu'on expédie au plus vite la partie « collecte de ressources et construction », Mark of Chaos concentrera toute votre attention sur le champ de bataille. En dehors d'une partie plus stratégique durant laquelle vous ferez progresser vos troupes sur une grande carte tactique, vous passerez le plus clair de votre temps au cœur de l'action, à pousser des hurlements l'arme au poing. Enfin, pas vous… Sauf si c'est vraiment ce que vous voulez, après vous vous démerdez avec les voisins, ce n'est plus mon problème. Quoi qu'il en soit, préparez-vous à des combats massifs et homériques. Ce qui ne signifie pas qu'il faudra oublier d'être subtil : foncer comme un goret pour finir un siège de château en détruisant les gigantesques tours qui habillent les murs d'enceinte, sur le papier c'est une bonne idée. Quand lesdites tours commencent à s'effondrer sur vos propres troupes, cela entame un tout petit peu l'enthousiasme.

Bouh !

Comme dans son équivalent futuriste, l'excellent Warhammer 40k : Dawn of War, la peur jouera un rôle prépondérant dans les affrontements. Si votre adversaire a le moral dans les talons, pensez à lui envoyer une petite vague de monstres qui font peur, histoire de lui faire définitivement péter un câble. Non, ce n'est pas très sport, mais ça a le mérite d'être efficace. Les plus subtils pourront également décider de tirer parti des avantages du terrain : environnements destructibles, forêts, marais, autant de décors variés qui changeront l'impact du champ de bataille sur les combats. Certaines créatures sont néanmoins tellement gigantesques qu'il sera difficile de faire dans la finesse et une bonne charge dans les rangs ennemis sera probablement une alternative tout aussi jouissive. Votre vis-à-vis n'aura alors comme solution que de masser ses troupes en un bloc compact, plus résistant, mais également plus facile à viser pour l'artillerie. Et un gros pâté de fantassins qui se fait connement débusquer par des tirs concentrés, ça fait toujours tache sur le CV d'un général.



Bon, lui, il m'a tout l'air d'être sur le point d'invoquer un truc pas catholique. On va s'occuper de son cas.

Cyd, mon meilleur ami

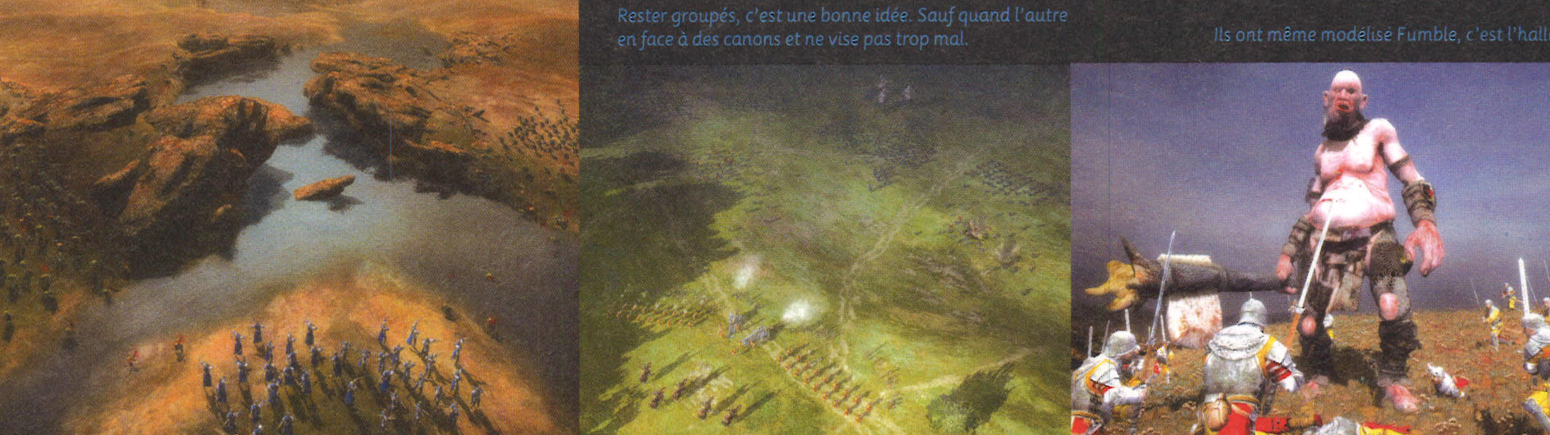
La campagne solo permettra de vivre ces orgies guerrières du côté de l'Empire ou du Chaos, en embrayant ensuite respectivement avec les Hauts-Elfes et les Skaven. On nous promet également une campagne multi en coopératif, ce qui me réjouit énormément : je pourrai enfin me lancer dans un RTS avec Cyd sans avoir envie de le pendre au fil de sa souris après la partie (et accessoirement, j'aurai même le loisir de lire un magazine pendant qu'il fait tout le boulot). Je vous épargnerai tout commentaire sur le moteur 3D et les graphismes, ça se résumerait pour le moment à des « raaaaaaaah » pas très explicites. Je pense qu'un petit coup d'œil sur les nombreux screenshots de cette page devrait vous éclairer mieux que je ne le pourrais. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à ronger votre frein et faire preuve d'un peu de patience : Mark of Chaos n'arrivera pas dans les bacs avant la fin de l'année. Cela dit, on y jouera certainement bien avant vous. Oh ça va, je déconne…

Faskil

Raaah, lovely.

Rester groupés, c'est une bonne idée. Sauf quand l'autre en face a des canons et ne vise pas trop mal.

Ils ont même modélisé Fumble, c'est l'hallu.



TITAN QUEST

>Genre : Diablo chez les Grecs
>Éditeur : THQ
>Développeur : Iron Lore/États-Unis
>Sortie prévue : Juin 2006

Brian Sullivan aurait pu se la jouer prudent et continuer à amasser des dollars et se taper des gonzesses en surfant sur le succès de sa série des « Age of ». Mais non, le monsieur a le goût du risque et s'aventure sur un terrain glissant : le hack'n'slash. Il faut dire que malgré quelques bonnes tentatives, aucun titre n'a encore réussi à détrôner Diablo 2 dans le cœur des bourrins du clic. C'est le défi que Titan Quest veut relever. On retrouve la patte de Sullivan dans le choix du background. Oubliez le médiéval fantastique et les elfettes en bikini, l'aventure vous propose un large tour d'horizon des grandes mythologies. Vous commencerez en Grèce, parcourrez l'Égypte pour finir dans la Chine de l'empereur Qin, avec même un petit aspect pédagogique puisque le jeu fait sans cesse référence aux mythes et légendes de manière assez respectueuse dans le récit.



Tiens, j'ai déjà vu ces bateaux quelque part. Il est parti avec ses graphistes, le Brian?

Je suis ton père

Côté gameplay, la filiation avec Diablo est très marquée. On est dans du très classique et c'est là justement que c'est plus dur de s'appeler Sullivan : on pouvait espérer un peu plus d'originalité. L'absence de classes est censée en être une. Si on ne choisit effectivement pas de profil au départ, on se spécialise au fur à mesure dans deux des huit branches de compétences. À mon avis, ça revient un peu au même, si ce n'est que l'on peut à tout moment récupérer ses points pour changer de voie. Déplacement et coups au clic, gestion des sorts et raccourcis, ce n'est pas trop la peine de développer là-dessus. Vous avez forcément déjà joué à Diablo (sinon faudra passer à la rédac prendre votre taloche) et là c'est tout pareil. L'absence de classe resurgit côté inventaire, puisque vous pouvez porter n'importe quel type d'équipement. D'ailleurs, quelles que soient les branches choisies, vous aurez sûrement un personnage mixte. Les gameplay ne sont pas cloisonnés et vous aurez à la fois des compétences de magicien et de gros balèze au corps à corps. L'idée est de vous donner un sentiment de surpuissance. C'est plutôt réussi, mais au risque de rendre le jeu un peu facile. À surveiller sur la version finale.

L'empilage de corps sera votre activité principale. Quand je vous dis que c'est du hack'n slash à l'ancienne !

Faut p'tet éviter le corps à corps avec celui-là, mademoiselle. Perso je suis dispo.

Défilé de gros

J'ai gardé le meilleur pour la fin : la réalisation. Là, pour le coup, plus rien à voir avec l'ancêtre de Blizzard. Encore heureux, remarquez. Tous les environnements sont très soignés et le niveau de zoom vous permettra de compter les poils sur les gambettes de votre guerrière. Les personnages sont bien détaillés et vous pourrez vous en donner à cœur joie sur la personnalisation du look avec les centaines d'armes et d'armures disponibles. Mention aussi pour les gros monstres (c'est l'autre argument commercial) qui prennent parfois tout l'écran, votre héros leur arrivant à peine au genou. Les combats proposent ainsi une débauche d'effets et d'animations dans un style grand spectacle assez sympa. L'aventure principale promet d'être animée, reste à savoir si le titre ira au-delà pour s'assurer une durée de vie convenable.

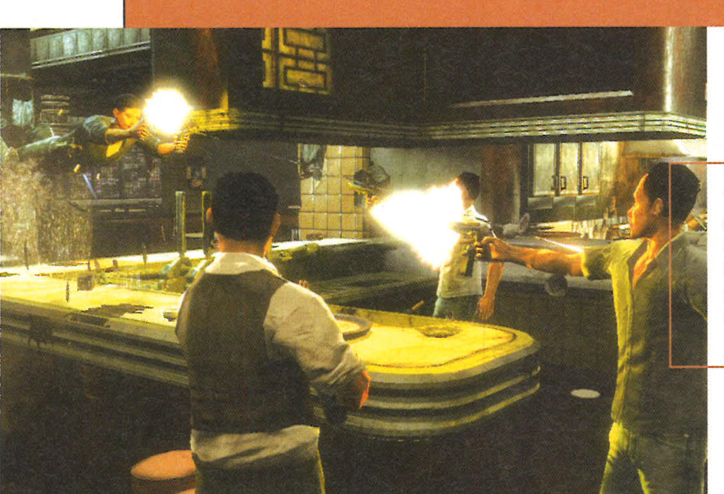
Nedd



Flinguer le décor, c'est rigolo et ça flatte le moteur physique. Mais ça veut surtout dire que vous visez comme une tache.

>Genre : Fondus chinois
>Éditeur : Midway
>Développeur : Midway Studios/États-Unis
>Sortie prévue : Hiver 2006

STRANGLEHOLD



Tel Atomic en manque, l'Inspecteur Tequila ne rechigne pas à s'élancer derrière le bar.

Hé, Neo, regarde : c'est comme ça qu'il faut faire, O.K. ? Noob.

Décidément, John Woo et les jeux vidéo n'en finissent plus de se faire des bisous. Alors que le réalisateur chinois s'apprête à tourner l'adaptation du consolesque « Metroid » sur grand écran, le voilà qui s'associe à Midway pour une suite officielle, mais en jeu, de son long métrage ciné « Hard Boiled » sorti en 1992. Vous n'avez rien compris ? C'est normal, c'est un petit peu compliqué. Retenez juste ceci : fâché de se voir piller par des Matrix et autre Max Payne, John a décidé de rétablir la vérité : c'est lui l'inventeur du bullet time et des jumps improbables, armes aux poings, et il veut que ça se sache. Du coup, il va nous pondre « le » jeu ultime sur le sujet, histoire de renvoyer ses misérables clones au vestiaire. Pour ceux qui n'auraient pas vu l'œuvre de référence, Hard Boiled (« Lashou Shentan » pour les puristes) nous contait les aventures bucoliques d'un flic, l'inspecteur Tequila, parti venger son ex-coéquipier en infiltrant la mafia chinoise. Aujourd'hui, rien n'a changé, Tequila fait toujours la nique aux gangsters, sauf que ce coup-ci, il va avoir besoin de votre aide. En plus, ces salauds ont kidnappé sa famille pour lui mettre la pression.

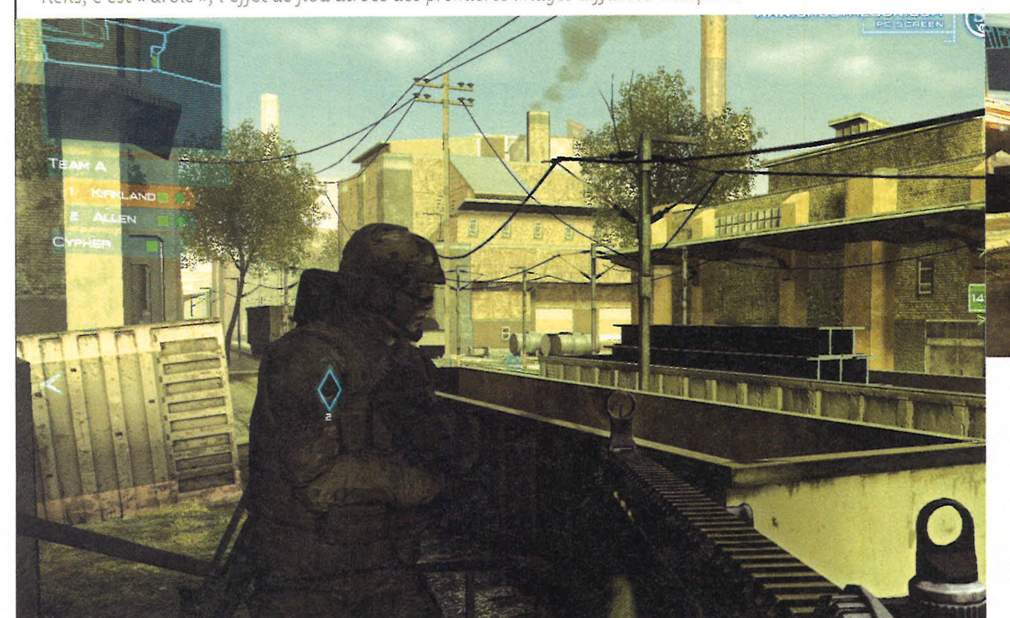
Néologismes marketeux

Peu avares de formules choc, les pontes de Midway viennent de lâcher quelques infos sur les concepts rigolos qui émailleront le titre. Outre le fait qu'il s'agira d'un jeu d'action/aventure à la troisième personne, vous serez certainement ravis d'apprendre qu'on pourra profiter d'une toute nouvelle technologie qui poutre, baptisée Massive D™ (pour Massive Destructibility). En gros, ça signifie qu'on pourra, grâce au coup de main du moteur physique Havok, démolir tout ce que bon nous semble et vider des chargeurs entiers sur les éléments du décor. Chez Midway, ils appellent ça de la « physique rock'n'roll ». Du jamais vu. Quoi, ironique ? Mais non, allons. On aura également un mode ralenti pour mieux viser, mais ça n'aura rien à voir avec du bullet-time, non, non. D'ailleurs ça s'appellera « Tequila Time », vous voyez bien que ça n'a aucun rapport. Avec un nom pareil, je ne vois pas en quoi ça devrait nous aider à mieux aligner les cibles, mais bref… Sarcasme mis à part, le trailer et les premiers screens qui circulent pour le moment donnent franchement envie. Il faut dire qu'avec le moteur d'Unreal 3.0 sous le capot, il faut vraiment le vouloir pour pondre un truc moche et mou du genou. Dans le rôle principal de ce polar interactif, on retrouvera l'immense Chow Yun-Fat (qui incarnait déjà Tequila dans le film original) et on nous promet une brochette d'acteurs connus pour les seconds rôles. Si le mode multijoueur, dont on ne sait encore rien, tient la route et si la durée de vie excède le temps de survie de Fumble dans DotA, on pourrait bien tenir là un hit potentiel. Et puis, c'est John Woo aux commandes, tout de même. Pas Besson.

Faskil

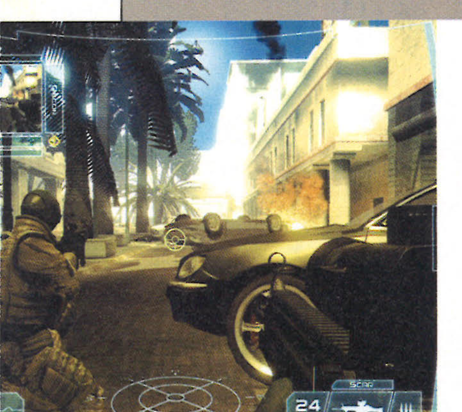
Tiens, c'est « drôle », l'effet de flou atroce des premières images diffusées a disparu.

Mal foutues ces armes, on ne voit rien quand on tire.



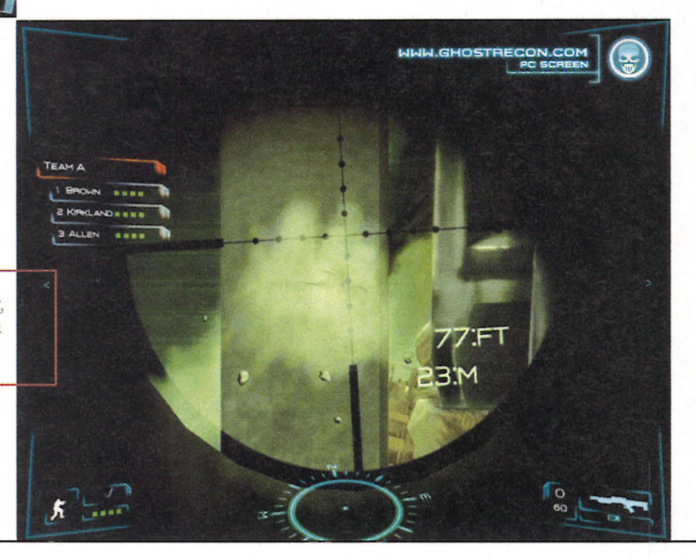
>Genre : Mea Culpa
>Éditeur : Ubisoft
>Développeur : Ubisoft Montréal/Canada
>Sortie : Mai 2006

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER



Heureusement qu'ils ne font pas des jeux de bagnoles chez Ubi, ils n'ont manifestement pas tout compris.

Quand on parle d'un jeu estampillé Tom Clancy, il est de bon ton de vous raconter la vie de l'auteur, histoire de bien situer le truc. C'est même assez logique et vous ne pigeriez pas qu'on se mette à disserter sur l'œuvre de J.R.R. Tolkien dans un texte sur Ghost Recon 3. Ça pourrait éventuellement marcher avec Lord of the Rings Recon ou Ghost le Hobbit, mais… J'arrête ? Ouais, vous avez raison, ça vaut mieux. Du coup je vous la fais rapide, Tom Clancy est un auteur américain blablabla, 80 millions de livres patriotiques vendus et une bonne dizaine de jeux tirés de ses histoires. Rainbow Six, Splinter Cell et bien sûr Ghost Recon. Univers crédibles, situations géopolitiques rocambolesques et un gameplay travaillé, tels sont les ingrédients de ces quelques titres. L'ennui, c'est que si on avait adoré l'excellent Ghost Recon (2001, déjà), on n'avait jamais vu la couleur de sa suite sur PC. Annulé, Ghost Recon 2 n'était finalement sorti que sur consoles dans une version honteuse, à la limite de la borne d'arcade et aux antipodes de l'élitisme du premier opus. Mais Monsieur Ubisoft martelait que cette annulation avait été décidée afin de proposer un « formidable » troisième volet bien plus apte à plaire aux vrais fans avides de sensations fortes.

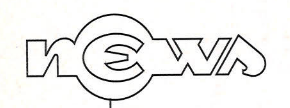


Si je tire dans le pilier, tout s'effondre sur sa tête. Je suis malin.

Pad lézard

Apparemment la « bonne nouvelle » c'est que le jeu ne sortira qu'en mai alors que les versions pour consoleux s'afficheront dans les étals des boutiques à l'heure où vous lirez ces lignes. La raison invoquée pourrait même me faire bondir de joie si je n'étais pas rodé aux boniments des communiqués de presse. Ghost Recon Advanced Warfighter sur PC sera com-plè-te-ment dif-fé-rent ! Eh oui ! En tout cas, on me le jure et j'ai quand même vachement envie d'y croire. D'ailleurs, quelques indices laissent penser que tout cela pourrait bien être vrai. Exit la vue « à l'épaule » des versions consoles et, hop, on récupère une belle vision subjective. Cool. On joue avec un clavier et une souris ? Alors les ennemis se montreront plus réactifs pour nous offrir plus de challenge. Avec un peu de chance, on ne devrait pas non plus subir d'énormes flèches rouges clignotantes indiquant que « ATTENTION JOHN, UNE EMBUSCADE !!! » comme chez nos amis dotés de vulgaires pads. Et comme dans le Ghost Recon original, on pourra à tout moment donner des ordres à ses coéquipiers via la carte tactique. Le multijoueur ne sera pas oublié avec des modes de jeu inédits qu'on nous annonce bien entendu fantastiques. Une centaine de personnes bossent actuellement d'arrache-pied pour sortir le jeu dans les temps et on ne demande qu'à admirer le résultat final pour voir si ce ne sont pas que des paroles en l'air.

Yavin




Au secours, on s'envole !

Company of Heroes, l'un des jeux les plus alléchants de l'E3 l'an dernier, se dévoile enfin un peu ! Depuis un an qu'on faisait le forcing pour en apprendre un peu plus, ça nous faisait bien plaisir que Tarrnie Williams, executive producer chez Relic, accepte finalement de nous en faire une petite démonstration. Relic n'étant pas vraiment un spécialiste des jeux « historiques », Tarrnie a d'abord tenu à s'expliquer sur ce choix : « La Seconde Guerre mondiale est un excellent sujet, qu'énormément de joueurs apprécient. Mais alors qu'il existe plein de FPS formidables sur cette période [et le bougre en sait quelque chose : il a travaillé sur trois Medal of Honor pour consoles], nous avons trouvé surprenant qu'aussi peu de jeux de stratégie y soient consacrés. » Alors là j'ai été très professionnel : j'ai réussi à ne pas éclater de rire. Entre les Blitzkrieg, les Afrika

>Genre : STR WW2
>Éditeur : THQ
>Développeur : Relic Entertainment/Canada
>Sortie prévue : Septembre 2006

COMPANY OF HEROES


La destruction partielle des bâtiments devrait permettre de se dissimuler dans les ruines.

Korps, les Codename Panzers, leurs suites et leurs extensions, pas beaucoup de STR WW2 !? « Pas beaucoup de jeux nouvelle-génération, je veux dire ». Ah, ça c'est sûr qu'ils se ressemblent tous et qu'ils n'innovent pas beaucoup, on est d'accord. Et vu que Relic c'est quand même les créateurs de Homeworld et Warhammer 40.000, quand ils parlent de STR de qualité on aurait plutôt tendance à leur faire confiance.

Normandie, scène 1, prise 437

Company of Heroes sera donc un jeu de stratégie temps réel racontant les exploits des Américains, depuis le Débarquement du 6 juin 44 jusqu'à la bataille des Ardennes. Contrairement aux autres titres du genre, presque toujours purement tactiques (on se débrouille avec les unités prévues par le scénario), dans CoH on pourra construire des bâtiments et fabriquer de nouvelles troupes pour remplacer ses pertes. Bien sûr, pas question d'aller couper du bois ou d'envoyer des paysans creuser dans des mines d'or pour s'acheter des tanks : ça se veut un minimum réaliste, c'est pas du Empire Earth. Les trois ressources stratégiques sont la chair à canon (manpower), les munitions et le carburant. En s'emparant de certains points sur la carte (dépôts d'essence, quartier général…), on s'assure d'un flux de ravitaillement qui peut ensuite être investi dans des troupes


Le Sherman en version bulldozer sera sans doute bien pratique pour ouvrir de nouvelles routes.





Un classique depuis Call of Duty : la bataille du cimetière.

de ravitaillement de l'ennemi et isoler ses unités qui se battent en première ligne. De plus, la quantité maximale de troupes sous votre commandement dépend du nombre de zones en votre possession.

Les beaux arts de la guerre

Bien sûr, Company of Heroes est aussi très attendu pour ses graphismes hors norme. L'infanterie semble modélisée avec beaucoup de détails : chaque membre d'un squad se déplace individuellement, se poste à couvert derrière murets, sacs de sable et cadavres de vaches (depuis Saving Private Ryan, un jeu sur le débarquement regorge forcément de vaches crevées : en Normandie, la charogne de bovin est l'équivalent de la caisse dans un FPS). Au niveau de zoom maximum, CoH



Pour déloger les MG-42, le plus simple est encore de faire sauter toute la baraque.



Ils sont tellement jolis ces screenshots, on finirait par se demander si y a pas eu un petit coup de Photoshop...

supplémentaires, des fortifications défensives, des avantages tactiques... Ainsi, avec suffisamment de munitions, on pourra réclamer l'intervention de bombardiers alliés, ou une frappe d'artillerie lourde. La zone ciblée sera alors martelée par les tirs d'un régiment d'obusiers situé à des kilomètres (en dehors de la carte), dont un général aura temporairement accepté de vous prêter l'appui à longue portée. Les ressources pourront également être dépensées en upgrades pour vos unités : des « sticky bombs » et autres charges de démolition pour vos troufions, ou encore des bazookas, des détecteurs de mines... L'autre intérêt des zones à contrôler, c'est qu'en capturant des drapeaux sur les arrières du front (par exemple avec un raid surprise de parachutistes), on peut couper les axes

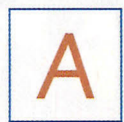
devrait être le STR le plus spectaculaire à ce jour : le moteur physique Havok est mis à contribution pour projeter des corps et des débris, les blessés rampent et agonisent dans des mares de sang... Dans les cinématiques, les gros plans donnent l'occasion d'admirer la finesse des personnages et des animations faciales, proches des FPS d'il y a quelques années (pré-HL2). Bien sûr la vue générale (nettement plus pratique pour jouer) est beaucoup moins impressionnante : avec la distance, on perd beaucoup des détails visuels qui permettaient à CoH d'être plus qu'un Codename Panzers. Sur le plan du gameplay, cette précision à petite échelle se ressentira surtout dans la gestion du couvert et des obstacles (qui à l'heure actuelle reste extrêmement sommaire dans les jeux de stratégie), ainsi que l'utilisation d'Havok pour

la destruction du décor en général et des maisons en particulier. Prévu pour septembre 2006, Company of Heroes semble bien parti pour devenir la nouvelle référence du genre... à condition de ne pas se faire griller par le Faces of War d'Ubisoft, dont l'exploitation beaucoup plus ambitieuse du moteur physique pourrait révolutionner les STR s'il tient ses promesses. Difficile pour l'instant de dire lequel de ces deux titres sortira vainqueur de ce duel, mais on ne va pas se plaindre qu'il y ait une telle compétition. Que le meilleur gagne !

Atomic





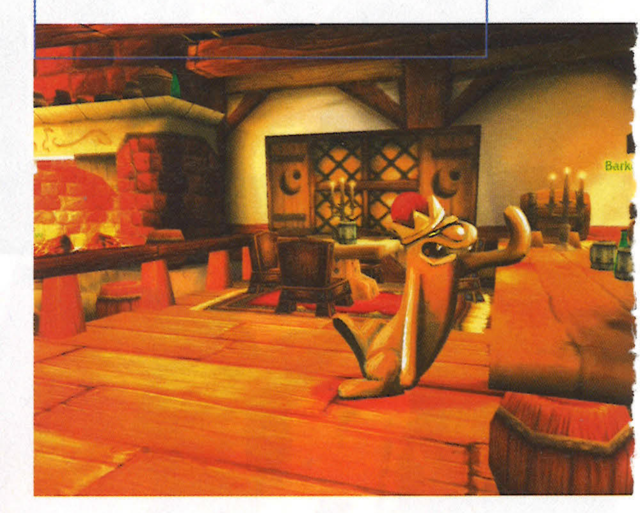


Avec le retard pris par l'extension Burning Crusade et leur problème de boycott en Chine, on aurait pu penser que Blizzard se la jouerait profil bas. Que nenni ! Alors qu'on s'y attendait le moins, c'est carrément sur la deuxième nouvelle race qu'ils ont subitement décidé de communiquer. Énorme surprise pour nous : Blizzard, touché par l'intérêt et la couverture médiatique exceptionnelle de leur jeu par Joystick, a décidé de nous rendre hommage à leur façon. Après les elfes de sang côté Horde, on sait enfin quel peuple viendra renforcer l'Alliance : les loutros.

Blizzard a déjà prévu la monture de cette nouvelle race : le faskilus.

Adieu veau, vache, cochon

La race des loutros est directement inspirée de la mascotte de Joystick dessinée par Gruth. Ce dernier touchera d'ailleurs un droit pour chaque personnage créé sur les serveurs ! Nul doute que notre dessineux préféré gardera la tête froide et fera un petit don à la WWF, l'organisme de protection de la nature dont le symbole est un panda. Le panda qui, croyait-on, devait se révéler être l'heureux élu de Blizzard. Trop difficile, l'idée a finalement été abandonnée… Qu'à cela ne tienne, les loutros sauront tout autant éveiller l'intérêt du monde entier ! Ils sont un peu plus grands que des gnomes et leur air idiot ravira les joueurs qui aiment passer pour des abrutis. Et il y en a. Beaucoup.



Loutros Loutros Gally, le chef du clan loutros, dans son palais où il reçoit ses sujets (en fait, un coin de taverne).

>Genre : Découverte scientifique
>Éditeur : Vivendi Universal Games
>Développeur : Blizzard Entertainment/États-Unis
>Date de sortie : 1er avril 2007

WORLD OF WARCRAFT



Création d'une loutros guerrière. Admirez la coupe de cheveux osée.

Works as intended

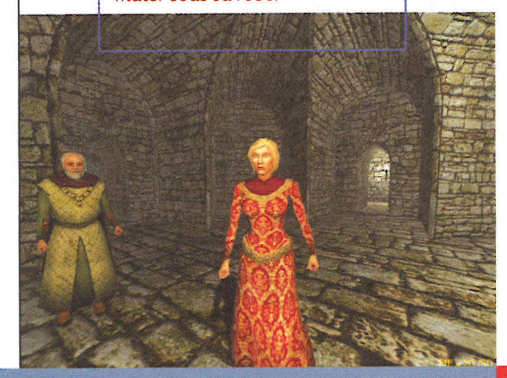
Côté gameplay, Blizzard n'a - bien entendu - demandé l'avis de personne. Un ou une loutros se verra attribuer les caractéristiques suivantes : force 10 ; agilité 15 ; endurance 15, intelligence 5 ; esprit, 5. Oui, c'est assez faible, mais les game designers ont tenté de coller au personnage. De plus, les loutros débuteront la partie avec 300 en pêche et en cuisine. Sans oublier leurs aptitudes raciales incomparables : tous les ennemis (joueurs ou monstres) seront automatiquement étourdis tant qu'un loutros sera en vue (skill passif) et ces derniers ne peuvent tout simplement pas mourir (skill passif aussi). Voilà qui devrait provoquer de nombreuses réactions dans la communauté, toujours prompte à acclamer les dernières nouveautés made in Blizzard. En tout cas, Joystick les remercie encore pour ce clin d'œil. Un choix risqué, et un hommage qui nous va droit au cœur. Enfin une excellente raison pour que toute la rédac reroll Alliance !

Fumble

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

Le mois dernier, on vous parlait en long et en large de Supreme Commander, et vous aviez probablement fini noyé dans vos larmes en apprenant qu'il ne sortirait que dans de nombreux mois. Mais comme je ne suis pas un barbare, j'ai de quoi vous faire patienter : un projet très intéressant réalisé par une bande de passionnés. Leur but ? Remettre Total Annihilation au goût du jour. En belle 3D qui claque la rétine tout en gardant les unités originales du jeu de Chris Taylor. Poétiquement intitulé « Spring », le projet est au stade de bêta avancée et nécessitera de posséder le jeu original pour fonctionner. Pour l'instant, seul le mode multi est disponible mais les développeurs ont prévu la prochaine intégration d'une I.A. afin de se farcir quelques parties en solo. Mais ne rêvez pas trop, les maps de TA ne pourront être récupérées dans Spring puisque même si ces dernières étaient réalisées en 3D, elles n'étaient pas prévues pour être admirées sous tous les angles possibles et imaginables. La communauté gravitant autour du titre est conséquente et on peut aisément le comprendre au vu des captures d'écran bien alléchantes pour un projet de cet acabit. Cerise sur le gâteau, le jeu ne nécessite pas une config de la mort pour tourner correctement (un processeur cadencé à 1 GHz et une carte graphique 64 Mo suffiront) et devrait séduire plus d'un nostalgique. À essayer absolument ! http://taspring.clan-sy.com/

L'avantage d'un physique hideux, c'est que personne n'ira mater sous sa robe.



Hmm, un bon steak de cheval. Miam.

Bonjour, je m'appelle Spring et j'ai de la gueule.





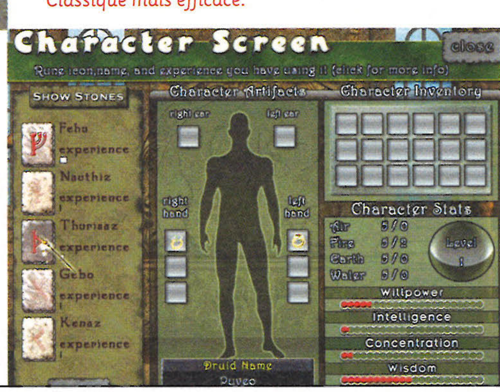
J'adore quand un plan se déroule sans accroc.

On joue à bataille ?

Taper le carton, vous aimez ça ? Ah et vous adorez aussi les jeux de rôle ? Cool, parce que voici Magic Stones, un JDR à base de jeux de cartes rappelant un peu Magic : The Gathering. Le principe est assez simple, on crée des personnages incarnés par la suite sous forme de cartes à jouer et on explore le monde en affrontant une I.A. dotée de ses propres créatures qu'il conviendra d'anéantir en faisant preuve d'intelligence et de tactique. Bien aidé par un chouette character design montrant que les développeurs ont accordé beaucoup de soin à leur titre (www.winterwolves.com/magicstones.htm). Et s'il n'y a pas assez d'action à votre goût, tournez-vous vers Mount & Blade, titre original dans lequel on incarne un brave guerrier à cheval muni d'une simple lance évoluant dans un univers où les PNJ vivent leur vie indépendamment des actions du joueur. On voyage de village en village, on combat seul ou avec des alliés dans des joutes impitoyables et on fait évoluer son brave héros. Je ne vous cache pas que c'est effroyablement moche mais vous perdriez beaucoup à vous arrêter à de simples considérations esthétiques. De toute façon, le jeu est jouable gratuitement jusqu'au sixième niveau avant de vous demander de vider vos poches. Largement de quoi se faire une bonne idée du potentiel du titre (www.taleworlds.com/index.html)

Yavin

Classique mais efficace.




30848 CHRISTINE

30701 AMELIE · 30873 Laurent · 30849 YOHAN · 30887 INGRID · 30825 SERGIO · 30708 YANNICK · 30874 SAMANTHA







30875 SYLVAIN · 30923 Delphine · 30918 STEPHANE LUDIVINE · 30821 ALEXANDRE · 30712 Jean · 30860 BENJY · 30880 ROMEO · 30928 Malika · 30909 ALEXIS · 30937 ARTHUR





1 PRÉNOM PERSO

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence Prénom(s) au 81122
Ex: 30938Gwenaelle au 81122

CATALOGUE
Encore plus de logos perso:
SMS> PERSOS au 81122

La *perso* fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex:34116 FARIDA

OFFRIR
Offrir un logo perso :
OFFRIR+Référence+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30938 Gwenaelle

34116 FARIDA · 30988 Natasha · 30806 · 30854 NADINE · 30884 MON BB · 30962 SARAH ET ETIENNE! · 30710 CELINE · 30925 SEVRINE CEDRIC · 30879 SEVERINE · 30945 Je t'aime tendrement






30938 Gwenaelle · 30707 WILFRIED · 30864 WILLIAM · 30702 AXEL




2 +5800 SONNERIES

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122

CATALOGUE COMPLET
Recherche par nom:
SMS> PartieDuTitre au 81122
Ex. PAR au 81122 pour "Le PARrain"
TÉL> 0899 70 2001
Recherche par thème:
Pour plus de sonneries dans un thème donné comme + 50 Reggae! 1563:
SMS> CodeThème au 81122
Ex. 1563 au 81122 pour Reggae
TÉL> 0899 70 2001

ÉCOUTE & REMIX
TÉL> 0899 70 2001
Pour préécouter toutes les sonneries, choisir parmi plusieurs versions et télécharger bien sûr. Une sonnerie + est disponible en plusieurs versions, M signifie qu'elle existe en version Mini (-5 secondes).

100% QUALITÉ
Nos sonneries sont téléchargées automatiquement dans la meilleure qualité possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RAP, RNB
1, 2 step ... M 52796
Art de rue ... M 55607
Be without you ... NEW 51717
Belsunce breakdown ... M 56612
Bons moments ... NEW 51696
Boulbi ... NEW 51739
Candy shop ... M + NEW 52589
Check on it ... NEW 51692
De retour ... NEW 51629
Don't cha ... M 51186
Don't phunk with my heart ... M + 52774
Elle me contrôle ... M + 52609
Et c'est parti ... M + 52011
Femme like U ... M + 53747
Garde la pêche ... 51597
Get your number ... NEW 51414
Don't forget about us ... NEW 51566
How we do ... M + 52571
J'voulais ... 51612
L'unité ... 51342
La boulette (génération nan nan) ... NEW 51598
La puissance ... NEW 51466
Le monde est... ... 51308
Les frères existent encore ... NEW 51721
Lonely ... M + 52779
Ma philosophie ... M + 52369
Marginal ... 52994
Nasty girl ... NEW 51679
Pas sans toi ... M + 51140
Pense à moi ... M 51221
Petit frère ... M + 55610
Pucc fiction ... NEW 51700
Pump it ... 51410
Stickwitu ... NEW 51520
Still D.R.E. ... M + 54246
Tous ces mots ... NEW 51698
Un gaou à Oran ... 52008
Unbreakable ... NEW 51589
Voilà ... NEW 51722
Window shopper ... NEW 52996
+ 390 Rap! ... 1554
+ 270 RnB! ... 1530

POP, ROCK
All about us ... M 51244
Bad day ... M + 52549
Everything counts ... NEW 51676
First day of my life ... NEW 51697
Goodbye my lover ... NEW 52989
Hotel California ... M + 56765
La tortura ... M + 51056
Paint it black ... M + 55750
Regarde nous ... NEW 51578
Salima ... NEW 51713
Say it ain't so Joe ... NEW 51539
Smoke on the water ... M 55427
Song to say goodbye ... NEW 51702
Stairway to heaven ... 56790
Stupid girls ... NEW 51718
Suddenly I see ... NEW 51583
Tripping ... M 51267
+ 970 Pop/Rock! ... 1561
+ 60 Rock'n roll! ... 1581

ROCK FRANÇAIS
Alice et June ... 51315
Antisocial ... M 51171
Caravane ... M + 52688
Chirac en prison ... NEW 51695
Dans un verre à ballon ... 52012
En tête à tête ... NEW 51385
J'ai demandé à la lune ... M 56096
L'aventurier ... M 56097
Ladyboy ... NEW 51710
Le vent nous portera ... 56769
+ 210 Rock Français ... 1548

MÉTAL, HARD ROCK
Amerika ... M + 52362
Back in black ... 54392
Fear of the dark ... 54408
Hell bells ... + 55273
Highway to hell ... + 55688
Thunderstruck ... 54393
+ 120 Hard Rock! ... 1543

VARIÉTÉS
Adieu jolie Candy ... 53786
Aimer jusqu'à l'impossible ... NEW 51401
Allumer le feu ... M 56228
Désenchantée ... 56214
Et dans 150 ans ... 51540
Face à la mer ... M + 53903
Hymne à l'amour ... 54013
J'ai encore rêvé d'elle ... NEW 55615
J'traine des pieds ... NEW 51699
Je ne m'attendais pas à toi ... NEW 51701
Je ne suis pas un héros ... M + 51239
Je ne vous oublie pas ... 51324
Je te promets ... M 54555
Je viens du Sud ... M + 52470
L'aigle noir ... + 55690
L'envie ... NEW 51402
La rivière de notre enfance ... M + 52329
Laura ... 53444
Le dîner ... NEW 51691
Le Roi Soleil-Mon essentiel ... M + 52687
Le Roi Soleil-Tant qu'on rêve encore ... NEW 51306
Les lacs du Connemara ... + 55331
Ma religion dans son regard ... M 51210
Marie ... M 55818
Mistral gagnant ... M + 54200
Mon amant de St-Jean ... 55545
Mon plus beau Noël ... NEW 51561
Nolwenn Ohwo! ... 51530
Petite soeur ... M 52937
Que je t'aime ... + 56225
Santiano ... M + 55944
T'es pas cap Pinocchio ... M + 51120
Un ange frappe à ma porte ... 51490
Un monde parfait ... M + 52639
Vivo per lei ... 54320
Vivre pour le meilleur ... 55601
+ 1100 Variétés! ... 1564
+ 20 Comédies musicales! ... 1574
+ 30 Humour! ... 1598

DANCE, ELECTRO
Axel F (2005) ... M + 52923
Call on me ... M + NEW 52460
Chihuahua ... M + 54121
Every single day ... M + 51099
Gabriel ... NEW 51510
Hou, la menteuse (remix) ... NEW 51660
Hung up ... M + NEW 51283
In love with myself ... NEW 51544
Le flic de Beverly Hills-Axel F ... M + 56076
Louxor, j'adore ... NEW 51582
Popcorn ... M + 56094
Popcorn remix (2005) ... M 51167
Push ... NEW 51412
Rocket in the sky ... NEW 51554
Sorry ... NEW 51409
+ 460 Dance! ... 1559
+ 50 Disco! ... 1580







36 034 + DE BÉBÉS
SMS> BEBES au 81122


36 334 + DE MANGAS
SMS> MANGAS au 81122


35 126 + DE SYMBOLES
SMS> SYMBOLES au 81122

36 382 + DE CHEVAUX
SMS> CHEVAUX au 81122

36 339 + DE CHATONS
SMS> CHATONS au 81122

36 246 + DE BRRRR
SMS> BRRRR au 81122



ZOUK, REGGAE
Bouger bouger ... M + 52860
Flamme ... M + 52013
L'hymne de nos campagnes ... + 56360
Laisse parler les gens ... M + 54553
Les démons de minuit (zouk) ... NEW 51579
Mon soleil ... 52495
San Ou (la rivière) ... M + 52966
Tout le bonheur du monde ... M + 52469
Vas-y Franky (Fruit de la passion) ... M + 56953
+ 60 Zouk! ... 1565
+ 70 Reggae! ... 1563
+ 10 Ska! ... 1592
+ 40 World! ... 1582

RAGGA, DANCE HALL
Ever blazin ... 51162
Gardes Cocotte ... 52454
Hey sexy Wow ... M 52933
Temperature ... NEW 51703
We be burnin' ... M NEW 51175
+ 60 Ragga! ... 1535

ITALIE, LATINO
La Camisa Negra ... M 51156
Obsession ... M + 53887
Sara perche ti amo ... 53282
Suavemente ... M + 52820
Ti amo ... M 55568
+ 80 Latin! ... 1579
+ 20 Italie! ... 1594

RAÏ, ORIENTAL
Abdel Kader ... M + 55435
Baida mon amour ... 52414
D'un coeur brisé ... M 52798
Didi ... + 56698
El Salam Alaikoum ... 53679
Josephine ... M 52802
Ya rayah ... 55334
+ 80 Raï! ... 1562

ASIA POP, BOLLYWOOD
Dilwale Dulhania Le Jayenge ... M 51033
+ 10 Asia pop! ... 1532
+ 50 Bollywood! ... 1538

CLASSIQUE, JAZZ
Bolero ... 55176
Carmina burana ... M 55723
+ 40 Classique! ... 1558
+ 60 Jazz! ... 1560

CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb ... + 56090
24h-Générique ... + NEW 53411
24h-Sonnerie CTU ... + 53422
9 semaines 1/2-You can leave your hat on ... 54503
Agence tous risques ... M + 56826
Alias ... 56319
Amélie Poulain ... M + 56633
Amicalement vôtre ... M + 56603
Baila Morena ... M + 56560
Barbapapa ... 56822

CINÉ, TV (suite)
Beetlejuice ... 55967
Benny Hill ... M 56820
Borsalino ... 54971
Capitaine Flam ... M 56717
Charmed ... + 56852
Desperate Housewives ... NEW 51277
Dirty Dancing-Time of my life ... M + 53713
Dragon Ball GT ... M + 54343
Dragon Ball Z ... M + 56789
Franklin la tortue ... NEW 51642
Friends-Thème ... M + 56617
Ghost-Unchained melody ... + 56464
Ghostbusters-SOS fantômes ... 56263
Gym Tonic ... 55958
Il était une fois dans l'ouest ... + 56658
Il était une fois en Amérique ... 56249
Jag ... M 52759
James Bond-Thème ... M + 56639
Jeux interdits ... M + 56792
L'exorciste-Tubular Bells ... M + 56740
La 7ème compagnie ... M + 53023
La Boum ... + 56655
La famille Adams ... + 56893
La panthère rose ... M + 56629
La soupe aux choux ... M + 56040
La soupe aux choux (La Denrée remix) ... M + 52753
Le bon, la brute et le truand ... + 56657
Le casse de Brice ... M + 52632
Le château ambulant ... NEW 51647
Le clan des siciliens ... M 56250
Le dernier des Mohicans ... M 52670
Le gendarme de St Tropez-Thème ... M + 56073
Le grand blond avec une chaussure noire ... + 56038
Le monde de Narnia ... NEW 51509
Le Parrain ... M + 56072
Le pont de la rivière Kwaï ... 56005
Le seigneur des anneaux-Thème ... 53487
Les 4.400 ... M NEW 52604
Les aventures de Rabbi Jacob ... M + 56272
Les bronzés font du ski ... M + 56948
Les bronzés font du ski (JC Dusse remix) ... 51506
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? ... + 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada ... + 56957
Les choristes ... M + 53793
Les mystères de l'ouest ... + 56816
Les Razmokets ... NEW 51648
Les Simpsons ... M + 56615
Les têtes brûlées ... 56891
Les tontons flingueurs ... 55794
Lord of war ... NEW 51575
Mac Gyver ... + 56730
Magnum ... M 56682
Maya l'abeille ... M + 56601
Midnight Express ... M + 56002
Mission Impossible 1-Thème film ... M + 54750
Mission Impossible-Thème série TV ... M 56635
Mon nom est personne ... + 56253

CINÉ, TV (suite)
Mortal Kombat ... 54891
Muppet Show ... 56944
NCIS ... M + 52780
Pirates des Caraïbes ... M + 54959
Plus belle la vie ... M + 51132
Pokémon ... NEW 51633
Pompoko ... NEW 51652
Pretty woman ... 56021
Pulp Fiction-Misirlou ... M + 56641
Rocky III-Eye of the tiger ... M + 56718
Serenity ... NEW 51723
Sex and the City ... 56813
Sheitan-Gentiment je t'immole ... NEW 51716
Sous le soleil ... NEW 51649
Stargate SG-1 ... M + 56843
Starsky & Hutch ... M + 56651
Supercopter ... + 55350
Titanic-My heart will go on ... M + 56742
Top Gun-Take my breath away ... M + 56890
X-Files ... + 56614
+ 750 Films, Séries! ... 1553

PUBS TV
Areva 2004-Funky Town ... + 56200
Banque Populaire-Free ... M 56107
Dim ... M + 56604
Nutella-Glorious ... 53425
Royal Canin-Le Professionnel ... M + 56039
Toutouyoutou ... NEW 54609
Toutouyoutou (Fitness remix) ... NEW 51532
+ 130 Publicités! ... 1557

PAILLARD, FÊTES
Étoile des neiges ... 53394
J'ai la ... qui colle ... 56112
+ 10 Chansons paillardes! ... 1573
+ 20 Fêtes/Événements! ... 1539

BRUITAGES
Pin Pom (Pompier) ... M + 56647
Signal aéroport ... 54696
Sirène de police américaine ... 54887
Sonnerie vieux téléphone ... + 54453
+ 10 Divers/Jingle! ... 1566

HYMNES, RÉGIONS
From Galway to Dublin (Irlande) ... 53592
Hymne Algérie ... M + 56668
Hymne Corse ... + 55092
Hymne Israël-Hatikva ... + 56670
Hymne Italie ... M 56663
Hymne La Marseillaise ... M + 56660
Hymne Portugal ... M + 56720
Hymne Russe ... 55858
L'internationale ... M + 56951
Le chant des partisans ... 55428
Tiens, voilà du boudin! ... 52062
Tri Matelod ... 53088
+ 60 Hymnes! ... 1552
+ 10 Musiques régionales! ... 1540
+ 10 Musiques militaires! ... 1537



36 433 + DE TUNING
SMS> TUNING au 81122


36 366 + DE TIGRES
SMS> TIGRES au 81122



36 417 + D'AUTOS
SMS> AUTOS au 81122


38 586 + DE GRAFFS
SMS> GRAFF au 81122


36 384 + DE DAUPHINS
SMS> DAUPHINS au 81122


36 424 + DE CHIOTS
SMS> CHIOTS au 81122


38 534 + DE MONSTRES
SMS> MONSTRES au 81122

36 235 + DE FANTASY
SMS> FANTASY au 81122



35 156 + D'AMOUR
SMS> AMOUR au 81122


38 647 + DE NANAS
SMS> NANAS au 81122

38 196 + D'AMOUR
SMS> AMOUR au 81122

4 +3500 LOGOS



TÉLÉCHARGER
Un logo fixe ou animé:
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122

Encore plus de logos, autres thèmes:
SMS> LOGOS au 81122


38 501 + DE GARFIELD
SMS> GARFIELD au 81122



34 127 + DE PAYS
SMS> PAYS au 81122



35 115 + DE LOGOS RIGOLOS
SMS> RIGOLOS au 81122















36345 · 36421 · 38301 · 36493 · 36468 · 36341 · 36461 · 36343 · 36342 · 38812 · 38480 · 36365 · 36324
36466 · 36369 · 38377 · 36467 · 38677 · 38376 · 36451 · 36454 · 38465 · 36336 · 38671 · 36456 · 38943
36490 · 36323 · 38220 · 38642 · 36391 · 34825 · 36476 · 36329 · 36398 · 38536 · 38537 · 38517 · 38467
36477 · 36481 · 36362 · 36463 · 34691 · 35070 · 36330 · 36363 · 36364 · 36412 · 36487 · 36482 · 36489
36420 · 36351 · 36442 · 36418 · 34116 · 36322 · 36321 · 34618 · 35042 · 35139 · 34907 · 38403 · 35036
38178 · 38646 · 36428 · 38179 · 36305 · 38436 · 36374 · 36416 · 36430 · 38920 · 38734 · 38633 · 35128
36001 · 36295 · 36032 · 38484 · 38345 · 36033 · 36290 · 36404 · 36068 · 36014 · 38579 · 36077 · 35167

5 LOGOS ANIMÉS

Encore plus de logos animés: SMS> ANIMES au 81122






31188 · 31174 · 31223 · 31218
31222 · 31189 · 31237 · 31163
31200 · 31170 · 31110 · 31124
31221 · 31125 · 31118 · 31250
31193 · 31136 · 31107 · 31202
35174 · 35181 · 34411 · 38402



Facile le jeu mobile...
CHOISISSEZ, TÉLÉCHARGEZ ...JOUEZ !
...avec persomobiles
COURSE
SPORT
JEUX DE SOCIÉTÉ
STRATÉGIE
FLIPPER
COMBAT
PLATEFORME
INFILTRATION
NOUVEAUTÉS
Renaissance
Vous êtes dans la peau de l'agent Karas, à la tête de la section K. Dans des décors en 3D très fidèles au film, vous devrez vous infiltrer, ruser et tuer. Redoutable!
Notre avis:
L'incroyable Hulk
Vous devrez utiliser vos qualités physiques exceptionnelles pour défoncer les portes et détruire les tanks, mais il faudra aussi utiliser l'esprit vif de Bruce Banner, l'autre face de Hulk!
Notre avis:
2006 Real Football
Graphismes superbes, ambiance survoltée. Ce jeu de foot est excellent!
Notre avis:
INCONTOURNABLES
Metal Slug™ 2
Marco de retour dans ce jeu d'action bourré d'humour. Graphismes magnifiques, action déjantée. Metal Slug sur mobile, ça déchire!
Notre avis:
Bubble Gun
Dans la veine de l'excellent Puzzle Bobble, ce jeu vous propose de dégommer un amas de bulles colorées. Un grand classique!
Notre avis:
Age of Empires II
Devenez un fin stratège avec ce superbe jeu! Réf: 44405
Notre avis:
Call of Duty 2
Graphiquement très abouti. Diriger son équipe de mercenaires vétérans est un vrai plaisir. Réf: 44429
Notre avis:
New York Nights
Une vraie simulation de séduction!
Notre avis:
INFOS PREVIEWS
Casino
Tous les meilleurs jeux de casino sur votre mobile: Machine à sous, Black Jack, Roulette, Poker...
SMS> CASINO au 71111
Jeux 3D
De plus en plus de jeux mobile adoptent la technologie 3D, les consoles portables n'ont qu'à bien se tenir! Liste des jeux 3D compatibles avec votre mobile:
SMS> 3D au 71111
À venir!
Astérix et les Vikings Basé sur le film!
Da Vinci Code Basé sur le film également!
6 +550 JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER
C'est aussi simple que de télécharger un logo ou une sonnerie!
TÉL> 0899 708 108
Choix "Vous connaissez la référence"
Ex: 44089 pour New York nights
COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, BenQ, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sanyo, Siemens, Sharp, Sony Ericsson... Vérifier la compatibilité avant de télécharger: référence au 61111. Ex: 44420 au 61111 pour Astérix.
+ D'INFOS + DE TESTS
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au 61111. Ex.: 44194 au 61111 pour tout savoir sur Fruit Machine.
+ DE JEUX + DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 550 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au 71111. (Ex: SPORT au 71111 pour les jeux de Sport) ou:
TÉL> 0899 708 108 Choix "Jeux"
Retrouvez 10000Jeux! sur votre mobile
SFR
Accès direct Jeux par le portail SFR > Rubrique Jeux* > 10000Jeux!
ou envoyez (sms non surtaxé) : 10000JEUX au 31313
+ de 450 jeux disponibles!
Tous les univers de jeux : Cartes, Sport, Arcade, Aventure ...
Des nouveautés toutes les semaines pour VOTRE mobile!
* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail
+ d'info sur les jeux et le paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
Tarifs: 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN 61111: 0,35 € 71111: 0,50 € 81122: 1,5 €
Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à Persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17 en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre. Wap: Pour télécharger une image couleur, un jeu ou une sonnerie poly/hifi, votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. Copyrights: copyright d'un logo ou d'un jeu envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et supression des données nominatives vous concernant (écrivez même adresse que le remboursement).
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant d'appeler!
COMMENT TÉLÉCHARGER?
TÉLÉCHARGER
1 Notez la référence (Ex: 56072).
2 Commandez, au choix:
SMS> Référence au 81122
Commande en 2 SMS seulement!
Exemple: envoyez 56072 au 81122 pour la sonnerie du Parrain.
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Vous connaissez la référence".
MNITEL> 3617 PERSOMOBILES
3 Votre mobile reçoit votre commande quelques secondes plus tard!
Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140
Pixtel
7 BRUITAGES
TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122
CATALOGUE COMPLET
TÉL> 0899 70 2001
Aboiement chien 66001
Boite à meeeeuh 66121
Boite à musique NEW 66138
Bruits érotiques 66069
Chant Tyrolien 66004
Cigales 66104
Corne de supporter 66130
Cri de Tarzan 66053
Délire chinois 66009
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" 66118
Pets 66014
Rire démoniaque 66114
Rots 66016
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
Vieux klaxon 66129
Vieux téléphone 66026
Voix d'aéroport 66020
Youyous arabes 66111
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Appel à toutes les unités" 66098
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" 66119
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Wazzzzha ?" 66101
+130 Hifi! 1546

Entre l'excellent jeu de rôle, les fameuses batailles de figurines, les cartes à collectionner, les livres, etc., il faudrait un sacré manque de culture ludique pour ne pas connaître Warhammer. Je doute que ce soit votre cas, mais si vous n'aviez pas encore trouvé une approche satisfaisante de cet univers fantastique sombre et violent, alors voici une nouvelle option : le MMORPG !

Warhammer Online Age of Reckoning

par Fumble

Le maître du jeu tourne la page de son scénario et nous annonce : « Vous descendez dans la cave de la taverne et vous vous figez aussitôt : au milieu d'une pièce assez grande se trouve une statue étrange d'où émane une forte pulsion chaotique. Et pour cause, elle change de forme en permanence. Le reste de la salle contient quelques meubles, vous voyez un coffre vers le fond. » « Bon, déclare un de mes compagnons, on fouille l'endroit, mais je n'approche pas la statue, je ne la regarde même pas ! » Les autres font pareil et je suis le mouvement. Mais mon attention est irrésistiblement attirée par la statue maléfique. Au bout d'un moment, je craque : « Euh… je sais que c'est une connerie, mais je touche la statue ». Grand sourire du MJ, regards atterrés des autres joueurs. Bah, on s'en est sorti avec quelques blessures et des points de folie. Rien de grave. Que voulez-vous, je suis ce genre de joueur… Et j'adore le feeling Warhammer, où chaque combat représente réellement un danger mortel. En revanche, je n'ai jamais été attiré par Warhammer Battle, le jeu de plateau où des armées entières de petits personnages de plomb se rentrent dedans à coup de hache et de boules de feu. Et voici qu'arrive enfin le MMORPG ! Quel bord choisit-il celui-là ? Eh bien aucun des deux, même s'il tend plus vers la version Battle. Mythic s'est approprié l'univers de Games Workshop, y a dépensé tous ses points d'expérience gagnés avec Dark Age of Camelot, et voilà les premières nouvelles du résultat.





Question existentielle : Comment jouer un tueur de Trolls, dont le seul but est de mourir honorablement, dans un jeu où la mort n'est jamais définitive ?

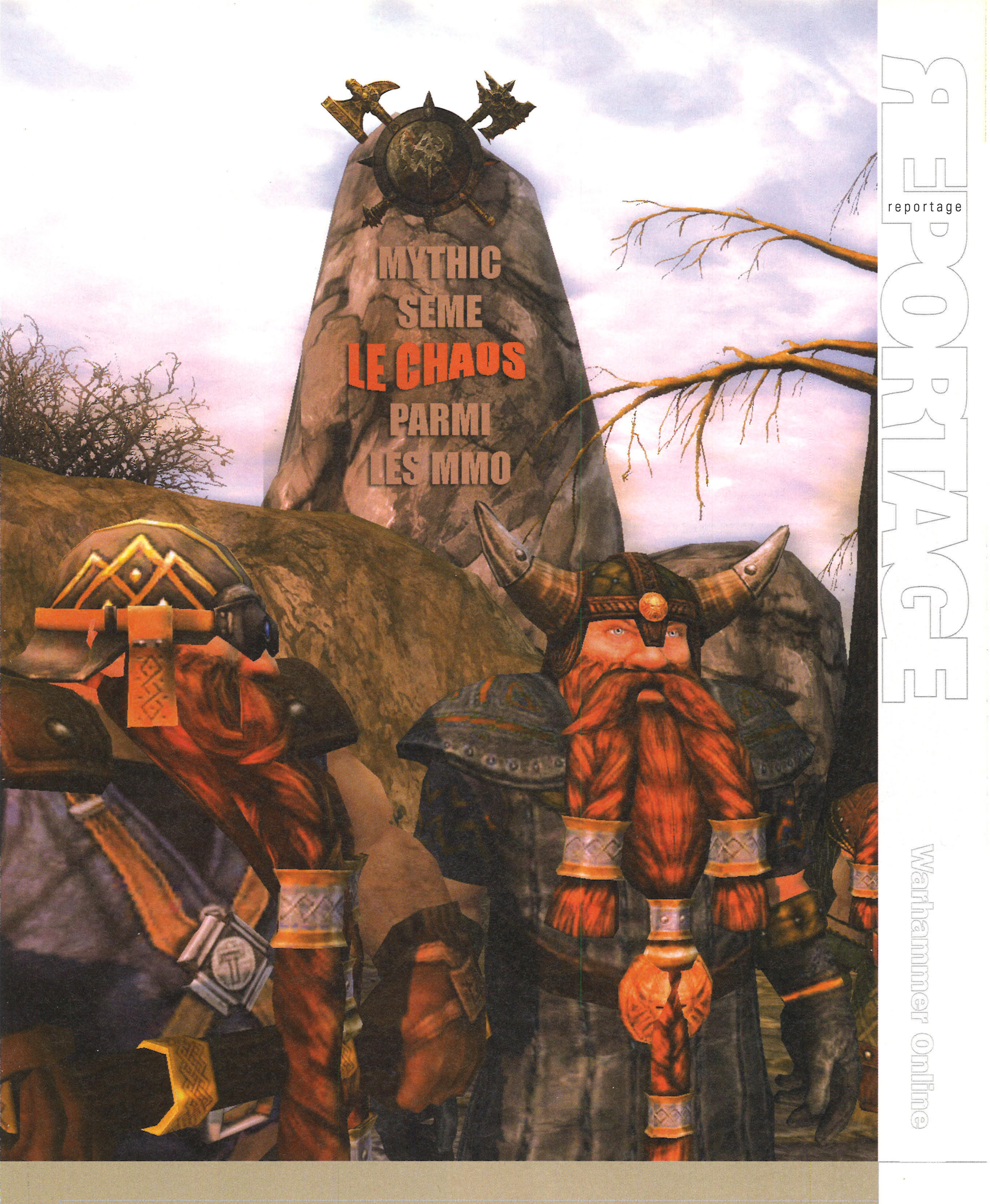




Un petit /cheer et ce shaman gob vous buffera gratuitement. Mais attention si vous l'encouragez trop, il explosera. C'est ça, le Waaagh.

Tabula Rasa

En arrivant chez Mythic, je ne savais vraiment pas à quoi m'attendre. Les développeurs travaillaient sur Age of Reckoning (WAR, comme ils l'appellent) depuis maintenant moins d'un an, Mythic ayant récupéré



Genre Licence mythique MMORPGifiée **Éditeur** Mythic Entertainment **Developpeur** Mythic Entertainment/États-Unis **Sortie prévue** 2007

la licence de Games Workshop à l'E3 2005. Pas question pour eux de reprendre les travaux de Climax, la boîte qui avait failli à développer son propre MMO sur Warhammer. Ils sont catégoriques : rien n'a été conservé de cette version morte. Non, rien de rien. Non, ils ne regrettent rien. Alors qu'ont-ils fait tout ce temps ? Simple : les devs ont pris ce qu'ils savaient faire de mieux, les affrontements Royaumes versus Royaumes (ou RvR, du joueur contre joueur à grande échelle), et les ont améliorés pour WAR. Ce RvR s'annonce donc comme le gameplay de base sur lequel Mythic construit son MMO. Ça ne veut pas dire que le PvE (joueur contre l'environnement) sera sacrifié, comme il l'a été dans Dark Age of Camelot. Cette fois, on nous promet des aventures plus nombreuses, plus cohérentes et surtout mieux imbriquées dans le RvR. On trouvera même des quêtes de PvE Compétitif, où chaque faction affrontera son rival indirectement. Ainsi, lors d'une bataille scénarisée, les orcs devront tuer des PNJ nains pendant que les joueurs nains tenteront de ressusciter leurs camarades à coup de bières ! Même en PvE, il est donc clair que le jeu tournera avant tout autour de cette idée de guerre perpétuelle entre les différentes factions, ce qui reste tout à fait dans l'esprit de Warhammer. Pratique, pour un jeu qui n'est jamais censé finir ! Mais voyons cela un peu plus en détail.

Les nains de Warhammer sont aussi des artisans dotés d'une technologie avancée (la poudre !).



Chacun sa guerre

AR proposera six factions divisées en deux camps. Du côté des gentils : L'Empire (les humains), les nains, et les hauts-elfes. Et chez les méchants : le Chaos, les peaux vertes (orcs et gobelins) et les elfes noirs. Le jeu est ensuite divisé en trois grosses campagnes opposant deux de ces ennemis : Empire vs Chaos, nains vs orcs, elfes vs elfes. Rien ne vous empêche, si vous êtes un nain, de partir dans les royaumes elfes pour leur filer un coup de mains contre leurs congénères à la peau sombre. Votre Alliance le permet. Mais la manière simple reste de se concentrer sur ses propres problèmes. Et pourtant, tout est lié par le background de cet Age of Reckoning. L'histoire débute par une terrible maladie qui dévaste les forces de l'Empire. On ne sait pas grand-chose de ce fléau, et encore moins comment l'arrêter, mais une chose est sûre : cela fait le bonheur des armées du Chaos, prêtes à déferler sur les humains. Le premier réflexe de l'Empire est de chercher l'aide de ses alliés nains. Malheureusement, ceux-ci sont légèrement occupés par une invasion de peaux vertes plutôt bien organisée. Il faut dire que les shamans orcs et goblins se sont vus offrir des Focus pour améliorer leur magie « Waaagh ». Par qui ? Pourquoi ? C'est un coup des elfes noirs, bien sûr, qui ont senti venir l'attaque du Chaos. Ils en profitent aussi pour mener un assaut sur les haut-elfes, afin que ces derniers ne puissent pas offrir de support aux humains non plus. L'univers de Warhammer n'a jamais été le pays joyeux des enfants heureux, de rires et des chants, mais là, il faut avouer qu'on tient un sacré boxon.



En devenant plus puissant, votre personnage obtiendra des emplacements réservés à ses trophées sur son armure : crânes, pics, etc. Charmant.

Squigs! Squiiiiggs !! SQUIIIGGSSS !



Comment peler l'oignon

Passons l'une de ces campagnes à la loupe, que voyons-nous? Une zone de tutorial, puis plusieurs zones de jeu à la suite, où le RvR prend de plus en plus d'importance sur le PvE. Cependant, aucun doute, les combats entre joueurs prendront place très tôt dans la partie.
Il existe différentes étapes de RvR. Tout commence par de bêtes affrontements désorganisés dans une région précise de la zone. On y entre à ses risques et périls ! Néanmoins, il est certain que de nombreuses quêtes vous pousseront à titiller les petits gars d'en face. Ensuite viennent les « Battlefields ». Une zone RvR en comptera un ou plusieurs, et les joueurs des deux clans s'y affronteront pour le contrôle d'un élément précis, telle une tour, un pont ou quoi que ce soit qui puisse donner des bonus divers à son armée. Le niveau





Les constructions orc sont impressionnantes. On se demande vraiment comment elles tiennent debout.



Il n'y a pas que des nains et des orcs dans WAR. Mais avez-vous envie de rencontrer un troll ?

de combat suivant vous emmène dans des instances scénarisées. Sur ces cartes privées conçues pour jusqu'à 32 joueurs, vous vous battrez pour une position et gagnerez des points de victoire à chaque succès. Lorsqu'une faction a gagné suffisamment de ces points, la ligne de front bouge vers une autre instance, dans la même zone, ou dans une zone suivante. Jusqu'à arriver dans les zones finales. Beaucoup plus complexes, ces « campagnes » demanderont aux joueurs acharnés de remonter dans le territoire ennemi en enchaînant les victoires, jusqu'à venir frapper à la porte de la capitale adverse ! Si vous êtes un orc, vaincre la résistance naine au beau milieu de leur forteresse et tenir tête non seulement aux nains, mais aussi aux personnages non joueurs et même aux éventuels alliés venus prêter main forte… ça vaut bien un petit pillage non ? Dans un monde de guerre perpétuelle, on ne peut pas laisser une faction squatter le terrain de l'autre indéfiniment. C'est pas sport. Éventuellement, le jeu repoussera les envahisseurs dans leurs territoires et la partie recommencera. Mais avant cela, les devs sauront récompenser les vrais guerriers avec un petit peu de saccage, de violence aveugle et de viols ! Hum, non peut-être pas de viols. Il y a des choses qui passent dans le privé d'une table de jeu, mais qui seront mal vues dans un MMO.

Plan de carrière

Il reste encore pas mal d'années d'évolution technique avant que l'on puisse retranscrire le feeling et la liberté d'un vrai jeu de rôle dans un MMORPG. Mais rien n'empêche Mythic de conserver un maximum de règles de Warhammer : l'adaptation n'a pas à sacrifier l'ambiance et le système de Games Workshop. Ainsi, l'évolution des personnages se fera via différentes professions, toujours plus puissantes, comme dans le JDR.
Pour l'instant, on compte deux groupes de métier : combattant et adepte (pour la magie). Tout l'aspect social (baratin, charme, etc.), qui permet à de pauvres clampins de rester en vie durant une campagne de lancer de dés,

n'a plus sa place ici. Le choix reste néanmoins assez large et débute par un bête boulot de base, comme soldat ou ranger. Chaque profession propose un panel de bonus et de compétences que vous pouvez acheter dans l'ordre que vous souhaitez, en dépensant l'expérience gagnée sur le terrain. Simple non ? Une fois tous les prérequis possédés, vous pouvez changer de métier. Cette nouvelle étape vous permet de vous spécialiser dans votre voie, ou de bifurquer vers une profession différente. Si vous aimez combattre à distance, vous voudrez peut-être passer de ranger à carabinier et manier ainsi l'arc comme les armes à feu ? Une troisième étape vous donnera un nouveau choix, avant de terminer par une dernière carrière. À noter : si jamais vous ne vous êtes jamais écarté de votre spécialisation, vous aurez accès à terme à un métier de prestige (champion de justice, répurgateur...) pas forcément plus puissant que ceux proposés aux autres joueurs, mais nettement plus classe.

Partie réservée au MJ

Chaque profession apporte donc son lot de compétences à acheter (différentes armes à maîtriser, coups spéciaux) ainsi que des bonus aux caractéristiques. Celles-ci seront directement tirées des règles de Warhammer : points de vie, endurance, force, mental, etc. Le MMO s'efforce d'être aussi proche que possible de l'original. Idem pour les points de folie et les points de destin, bien connus des rôlistes. Les premiers vous pourrissent la vie alors que les seconds vous la sauvent plus d'une fois. Il en va de même dans le MMO : chaque point de destin vous permettra d'échapper à la mort sans pénalité. Néanmoins, n'espérez pas en amasser beaucoup. Vous en gagnerez un par jour, tout au plus. Quant à la folie, elle fait office de dette d'expérience qu'il faudra rembourser (sauf si vous préférez attendre qu'elle se résorbe toute seule avec le temps). De plus, la folie empêchera les joueurs de se rétablir trop facilement. Elle ne touchera pas au potentiel de chacun, mais à leur capacité à rester longtemps en course. En cas de batailles intenses, les personnages les plus affectés ne seront pas forcément écartés des combats, mais il ne faudra pas leur demander de tenir la ligne de front... Pour peu que les développeurs collent un effet visible à l'état de folie d'un joueur et ça pourrait être très drôle. Imaginez un nain avec une grosse hache parcouru de tics nerveux ! C'est pas une bonne idée, ça, Mythic ? Je n'arrête pas d'imaginer des trucs pour ce jeu, faudrait qu'ils m'embauchent...

Les PNJ se battront aussi ensemble pour mettre un peu d'ambiance et ne pas trop s'ennuyer.



Mère-grand, comme vous avez de grandes dents !







Aucune interface sur ces screens, mais Mythic penche en ce moment pour quelque chose proche de WoW, histoire de ne pas bousculer les habitudes.



Le petit coin des concessions

Évidemment, il existe encore de nombreux flous sur les règles de WAR. Lorsque l'on aborde un sujet aussi complexe que la magie par exemple, Mythic préfère nous demander de revenir un peu plus tard. Ils n'ont aucun scrupule à développer un système taillé sur mesure pour Age of Reckoning. Après tout, la magie de Battle est extrêmement brutale, alors que celle du jeu de rôle reste stricte et très dangereuse (pour le magicien !). Sans compter que les objets magiques, qui ne sont pas normalement pas légion, alors que tout le monde sait qu'un MMO en regorge généralement. Faut bien récompenser les joueurs. Alors, comment mettre en place des règles qui gèrent les différents types de sorcellerie, la magie haute des elfes, les huit couleurs de magie de l'Empire et le Waaagh des peaux vertes, et qui conviennent à un monde persistant peuplé de millier d'abonnés ? Bon finalement, inutile de m'embaucher hein, je vais vous laisser bosser là-dessus tout seuls. Idem pour l'artisanat dans le jeu, rien n'est encore fixé avec précision. Il y aura assurément du crafting dans WAR, avec collecte de ressources, mais le système exact reste en cours d'élaboration. En revanche,



Sacrilège ! Une statue naine désacralisée. Ces orcs ne respectent-ils rien ? Euh ben non, duh.





Le nombre de points de folie infligés à un personnage mort dépend de la manière dont il sera ramené à la vie (résurrection de prêtre ou respawn).

Mythic se montre catégorique : ces activités seront totalement liées à l'effort de guerre. Création d'armes et d'armure, de munitions, oui. Des vêtements ou des trucs triviaux inutiles, non. La décision est prise, maintenant il faut bosser les mécanismes.

Rangez les pinceaux à trois poils

Pendant ce temps, le monde de WAR s'étoffe artistiquement. Après les orcs et les nains, Mythic devrait s'attaquer à l'Empire (et ses mutants !), et une version jouable sera présentée à l'E3. Le monde est vraiment joli, avec un petit côté World of Warcraft dans le design. La touche cartoon, probablement, mais les textures sont nettement plus fines. L'ensemble pourrait être qualifié de « copie de WoW » si ce dernier n'était pas déjà une grosse repompe du style Warhammer, qui existait bien avant. Et on peut remonter loin comme ça : Donjons&Dragons, Tolkien, le folklore européen mélangé... stop ! On s'en tape. Des beaux décors, des beaux modèles et plein d'animations, c'est tout ce qu'on demande. Et Mythic semble vouloir nous satisfaire, par exemple au niveau de la customisation, avec une grande panoplie d'armes et d'armures que l'on décorera avec différents designs et coloriera à sa guise. Ce n'est pas tout : on pourra montrer l'humeur de son personnage avec des animations faciales et surtout son aspect changera avec sa puissance : un orc « haut-niveau » deviendra plus grand et plus large qu'un noob, un nain vétéran pourra faire pousser sa barbe pour afficher son expérience ! Ce genre de bonnes petites idées, Age of Reckoning devrait en être bourré. À ce propos, notons aussi cet aspect technique important : en RvR, les collisions seront gérées par le moteur 3D. C'est-à-dire que les personnages ne pourront pas se traverser les uns les autres. Everquest premier du nom possédait ce genre de feature, mais n'offrait pas de PvP à l'époque. Ici, l'impact sur le gameplay change complètement la donne ! Les guerriers, censés prendre les coups et protéger les magiciens plus faibles, auront enfin l'occasion de former une barrière physique pour bloquer et isoler leurs compagnons des attaques ennemis en corps à corps. Cela causera-t-il des problèmes de lag ? Le netcode tiendra-t-il ses promesses ? Espérons-le.





Le Chaos tranquille

Vous aurez peut-être remarqué que WAR s'aborde plus avec intérêt et curiosité qu'avec une excitation démesurée. WAR ressemble un peu à une construction naine. Elle démarre sur une base extrêmement solide : l'expérience de Mythic en matière de RvR. On ajoute des murs costauds, car les développeurs de Dark Age of Camelot apprennent aussi de leurs erreurs passées : un PvE conséquent, cohérent et utile, sera associé de façon homogène au PvP. Il ne reste plus qu'à poser un toit et décorer l'intérieur et vous aurez une vraie bâtisse naine : carrée, massive, épaisse. Je ne dis pas que leur pari est gagné d'avance, mais le projet de Mythic dégage une maturité raisonnable qui rassure, quand d'autres jeux patinent dans la semoule, tentent des innovations douteuses ou bien sont purement et simplement annulés. Le paysage des mondes persistants du PC devrait évoluer d'ici 2007 et la sortie de WAR, mais j'ai l'impression que ce MMO y possède déjà sa place. Bien entendu, Mythic n'est pas exempt de défauts et DaOC n'est pas non plus un jeu parfait. Il reste donc beaucoup de points sur lesquels les développeurs devront prouver leur talent avec Warhammer Online : Age of Reckoning. En tout cas, j'attends la première bêta avec impatience !

En instance scénarisée, le jeu équilibrera automatiquement les deux groupes avec des personnages non joueurs.



Un bras de hobbit dépasse du sac de ce géant. Warhammer Online ne manque pas d'humour noir.



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX 360
DÉCOUVREZ LES SECRETS DE LA CONSOLE QUI VA CHANGER LA FACE DU JEU VIDÉO.
XBOX 360
LE MAGAZINE OFFICIEL
TEST EXPLOSIF !
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
La guerre, la vraie, comme au cinéma !
AUSSI EN TEST
Fight Night : Round 3
Burnout Revenge
The Outfit
DOSSIER
TEST DRIVE UNLIMITED
Une véritable révolution dans le jeu de course.
PRATIQUE
Reliez votre Xbox 360 à votre PC Windows Media Center.
XBOX 360
3 DÉMOS JOUABLES FIGHT NIGHT 3, QUAKE IV ET MADDEN 06
DÉMO JOUABLE
FIGHT NIGHT
ROUND 3
Une entrée (u)percutante dans la nouvelle génération !
DÉMOS JOUABLES
52
QUAKE IV
MADDEN NFL 06
18+
Future
MEDIA WITH PASSION
Les vidéos Xbox 360
Splinter Cell : Double Agent
Blazing Angels
Lost Planet
Oblivion
Bonus !
En insérant ce DVD dans une Xbox, vous aurez aussi accès aux démos jouables de Black, Stubbs the Zombie, TOCA 3 et Knights of the Temple 2.
EN VENTE ACTELLEMENT
Future
MEDIA WITH PASSION
DECOUVREZ TOUS LES SECRETS
DE LA NOUVELLE GENERATION DE XBOX !





Derrière ce portail, une mine infestée de squelettes. Non, je ne suis pas pressé.

SPELLFORCE 2 SHADOW WARS

GENRE
Savant mélange
ÉDITEUR
JoWooD Productions
DÉVELOPPEUR
Phenomic/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Fin avril 2006

Si l'idée de mélanger RTS et RPG avait permis à Spellforce, premier du nom, d'apporter une brise de fraîcheur dans un paysage ludique un chouïa terne à l'époque, il faut bien admettre que sur la longueur, le titre montrait quelques faiblesses. Qui plus est, les développeurs n'ont jamais tenu leurs promesses sur la partie multi : les fameux modes originaux qui devaient tout déchirer, on les attend toujours. La maigre communauté, pourtant assez remuante, n'a jamais vraiment été prise en considération et ses doléances étaient demeurées jusqu'ici lettre morte. Mais les gens de Phenomic ont depuis retrouvé l'usage de leurs oreilles et se sont mis à écouter leurs fans. Grand bien leur en a pris.

Bon, où est-ce qu'on s'est loupés ?

De manière générale, ce nouvel épisode a été revu dans une optique de simplification. Oh, ne montez pas tout de suite sur vos grands chevaux, vous allez voir : c'est pour votre bien.

Les incontournables péons, sans qui les cailloux s'ennuieraient.



Inventaire centralisé, arbre des compétences... rien à dire : l'interface est limpide et bien pensée.



C'est moi ou il fait un peu chaud tout à coup ?



D'ailleurs, nous aussi on va faire simple : partons du principe que vous n'avez pas joué au premier opus et décortiquons les principaux mécanismes de jeu. Située dans un univers héroïc-fantasy peuplé de la panoplie de créatures habituées au genre (humains, nains, elfes noirs, etc.), l'action est centrée tout entière autour de votre avatar, coincé dans une guerre qui le dépasse entre la Lumière et les Ombres. Pour parvenir à vos fins, vous devrez bien entendu remplir une série d'objectifs particuliers, sous forme de missions mélangeant hack'n'slash et stratégie en temps réel. Elles vous permettront à la fois d'avancer dans l'histoire, mais aussi de gagner de l'expérience. Celle-ci vous servira ensuite à améliorer votre personnage en dépensant de précieux points de compétence dans l'un des deux « arbres » du jeu : le combat ou la magie. Vous pourrez ainsi allègrement grimper jusqu'au niveau 30 et acquérir l'un des cent talents disponibles (ou l'upgrader). Il y a donc de quoi faire. Qui plus est, votre avatar sera accompagné tout au long de l'aventure de ses fidèles alliés, les Héros (qui pourront « leveler » également), et recevra ponctuellement un coup de main d'autres potes d'armes baptisés Compagnons, attachés à des missions spécifiques.

Question de point de vue

Comme dans Spellforce 1, vous pouvez choisir à tout moment de basculer entre une vue RTS standard ou une vue RPG, avec la caméra placée derrière votre avatar. Selon les phases d'action, il sera bien entendu judicieux d'en préférer l'une ou l'autre, à vous de voir. Bonne nouvelle : la vue RPG, à la troisième personne, a subi d'importantes améliorations et devient désormais jouable en toutes circonstances. Fini les angles parfois un peu limite qui décourageaient finalement d'utiliser cette possibilité. Une fois en mode RPG, vous contrôlez votre avatar de manière classique, avec les touches de direction. Et pour vous simplifier encore plus la vie, vous pourrez demander au reste du groupe de vous filer le train. La partie RTS a également bénéficié d'une attention toute particulière. Le nombre de ressources a été réduit à trois (fer, pierre et lenya) et celles-ci deviennent désormais communes à toutes les races (pour rappel : dans Spellforce 1, certaines matières premières n'étaient exploitables que par certaines d'entre elles). Enfin, la gestion des péons a été optimisée pour obtenir une plus grande fluidité dans le déroulement des missions.

Recrute péon avec BTS

Par exemple, vous pourrez les affecter à la collecte d'une ressource particulière dès leur création. Une fois générées, ces unités iront donc directement puiser la matière désignée dans le rayon le plus proche. Bien entendu, rien ne vous empêchera par la suite de les réaffecter à d'autres menues besognes. Mais cela permet de lancer la production de main-d'œuvre sans avoir à s'en soucier une fois la commande passée. Du côté des combats, on retrouve le célèbre système du « click & fight » grâce auquel vous pouvez sélectionner une unité ennemie et avoir immédiatement accès à tous les talents offensifs de vos combattants. Et si l'on veut se la jouer « old school », il est toujours possible de procéder de manière traditionnelle, en cliquant sur un allié, puis une action, puis enfin l'ennemi visé. Mais faites-moi confiance, vous allez rapidement réaliser que, dans la fièvre d'une joute impliquant des armées conséquentes, le « click & fight », ça vous sauve les fesses.



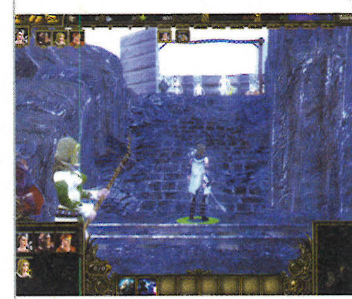


Peut encore mieux faire

Bon, comme c'est une preview, inutile de vous cacher qu'il subsiste encore quelques détails qui fâchent. Comme dans le premier épisode, la réactivité des unités laisse à désirer. Parfois, elles demeurent désespérément stoïques pendant que leurs petits camarades se font massacrer à quelques mètres de là. D'autres fois, alors qu'elles sont plutôt mal en point, elles s'entêtent à pourchasser des Titans nettement plus balèzes, ce qui se termine généralement par un grand « sprotch ».
Le pathfinding souffre aussi de quelques bugs un tantinet pénibles : unités qui refusent de bouger ou qui butent lamentablement sur des parties du décor. Des petits travers qu'on espère voir corrigés dans la version finale : ça nous avait déjà un peu pourri le premier, ça suffit maintenant. Graphiquement par contre, c'est la claque. C'est tellement zouli qu'on a envie de tendre l'autre joue. Détails des unités, ombres dynamiques, bloom, bref toute la panoplie des effets tape-à-l'œil comme on aime. Reste une grande inconnue : le crucial mode multijoueur, complètement oublié dans cette version. Phenomic nous assure qu'on y trouvera des modes originaux et une campagne en coop plutôt alléchante, mais les promesses tenues n'étant pas vraiment leur marque de fabrique, on se gardera bien de s'enthousiasmer trop vite. Allez, je suis faible, je vais quand même faire un petit bond sur place. Vivement le mois prochain.

Faskil





Ces spectres là-haut sont immortels s'ils restent à proximité de leur cristal. Un petit « pull » sera le bienvenu.



Tous mes potes sont morts, je suis mal en point et seul face à ce « truc » énorme. Pourquoi ai-je un mauvais pressentiment ?



GENRE
Univers étrange
ÉDITEUR
Freegamer.net
DÉVELOPPEUR
Freegamer/France
SORTIE PRÉVUE
Dispo

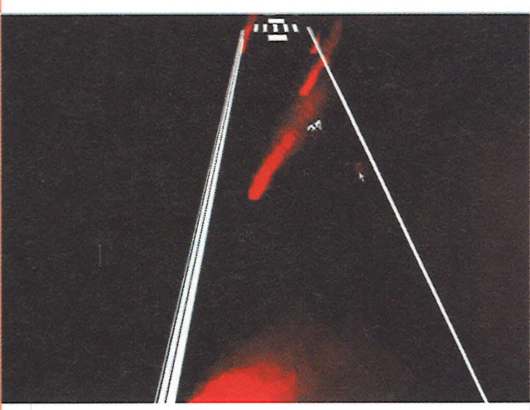
VICTI BLOOD BITTERNESS

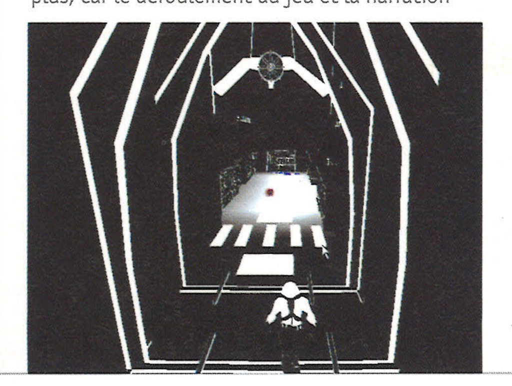
Les développeurs sont des êtres humains aussi. Il leur arrive de vouloir créer un jeu qui ne soit pas franchement très commercial, un truc qui provoquerait des cauchemars chez n'importe quel éditeur. Un titre absolument pas marketable. Pourtant, il faut bien que ça sorte ! Alors, venus des quatre coins de la scène vidéoludique française, des silhouettes ont codé dans l'ombre un jeu d'action aventure pour le moins singulier : 3D en noir et blanc qui met mal à l'aise, design torturé imaginé par un fan de Druillet croisé avec Frank Miller, sons étranges, dialogues qui feraient passer une invocation de Cthulhu pour un livre d'enfant. Traîtrise, mort, violence, désespoir… voilà ce que nous offre Victi, le jeu indépendant de Freegamer.


Certains plans sont fixes, d'autres bougent, mais tout est vraiment en 3D.

Épileptiques s'abstenir

Sept personnes travaillent sur ce produit, dont le premier épisode (ou chapitre) est vendu 13 euros sur le net. Mais elles préfèrent rester anonymes, histoire de ne pas se griller dans la profession avec leurs maladies mentales. De quoi éveiller notre attention, n'est-ce pas ? J'avais très envie de mettre la main sur Victi, afin d'en apprécier l'ambiance et le scénario inhabituels : vous y jouez le rôle de l'ignoble Dehon, en lutte contre le Mal qui envahit son sanctuaire et détruit l'univers. Difficile d'en dire plus, car le déroulement du jeu et la narration sont extrêmement obscurs. On adhère néanmoins très rapidement à cette sensation de malaise et d'ignorance, tout simplement parce que l'on sait qu'elle fait partie de « l'expérience Victi ».

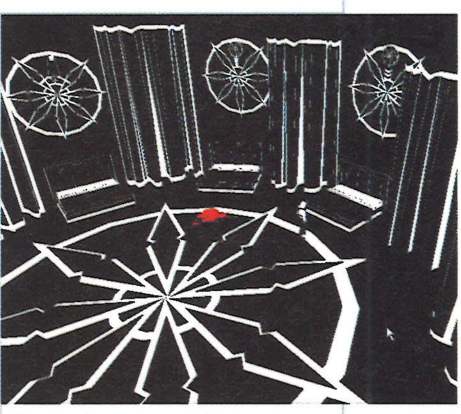

La pièce que j'ai détestée. Que va faire Freegamer pour la rendre moins impopulaire ?

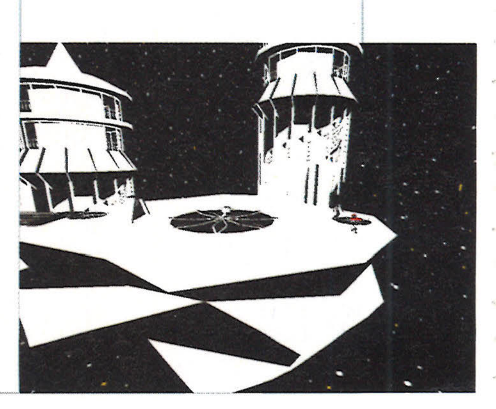


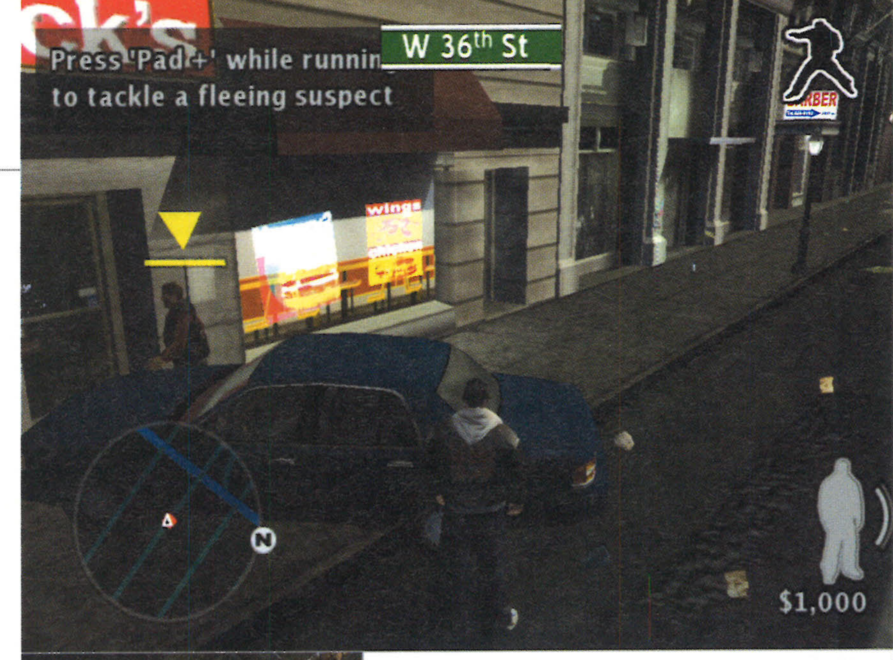
Encore et encore

Ce que je n'arrive pas à comprendre, c'est le choix des développeurs de ne pas implémenter de sauvegarde. Les contrôles du personnage, parfois imprécis, amènent le joueur à mourir plus que de raison, et ce, malgré des précautions extrêmes. Et à chaque fois, il faut tout recommencer depuis le début ! Certaines actions étant parfaitement linéaires, cela devient une vraie torture après quelques essais. C'est vraiment dommage, car tout le reste du gameplay se base essentiellement sur de la réflexion pure, à partir d'indices divers (texte, séquences audio ou vidéo). Les fans de Myst-like pourraient facilement être séduits par ce jeu stylisé s'ils arrivaient à surmonter la frustration des morts répétées. Freegamer, assez réactif aux critiques (on a beaucoup discuté du problème), a promis de modifier le premier chapitre rapidement pour éviter ce premier contact trop violent. Et paraît-il que la suite du jeu est plus calme. Ce qui devait être un test se transforme donc en preview, le temps de les laisser corriger le tir. C'est ça, les aléas du direct ! En attendant, vous pouvez toujours jeter un coup d'œil sur la vidéo (voir CD/DVD).

Fumble


Des taches rouges et jaunes viennent égayer les décors. En général, c'est du sang.





Pour True Crime 3, les suspects apprendront aussi à contourner les obstacles. J'ai hâte.

Quand un titre cartonne, explose le box-office, trône en tête des ventes pendant plusieurs mois sans défaillir, la logique commerciale veut qu'on lui accorde les honneurs d'une suite. Et quand il se vautre lamentablement, mis à mort par les critiques, couvrant ses développeurs de honte… ben, on n'en tient pas compte et on sort aussi un deuxième opus, des fois que ça fasse un peu rentrer de la thune quand même. Après Los Angeles, True Crime plante donc son « intrigue » sur la côte Est des États-Unis, à New York. Notez la présence de guillemets servant à insister lourdement sur une certaine forme de prudence journalistique.

Yo yo yo

Alors, de quoi ça parle ? Et est-ce que cette fois-ci, ça risque de nous amuser ? Marcus Reed, le « héros » qu'on aura la « joie » d'incarner (notez les guillemets, à nouveau, j'insiste) est un flic un peu brutal, ancien criminel passé de l'autre côté de la barrière pour le meilleur et (surtout) pour le pire. Marcus a une mission : nettoyer la ville de la vermine qui l'infeste. Même si cela implique de massacrer quelques innocents au passage, parce qu'après tout, ça fait partie des risques du métier. Bon, jusque-là, ce clone de GTA a l'air plutôt sympathique. New York, c'est une grande ville, avec de la racaille à tous les coins de rue, et en bon flic de choc, on va devoir exercer son autorité pour recadrer tout ce beau monde.

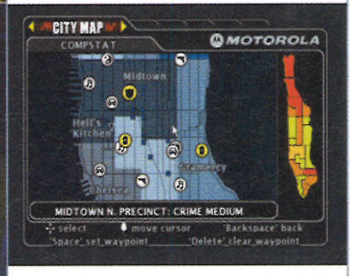
GENRE
Violence gratuite
ÉDITEUR
Activision
DÉVELOPPEUR
Luxoflux Corp/États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Avril 2006

TRUE CRIME NEW YORK CITY



Le système de visée est particulièrement réussi. Ah non, qu'est-ce que je raconte. C'est l'inverse.





« Euh, monsieur l'agent, vous êtes en train de tabasser la victime là… ».

Attention, ça va spoiler

Je ne voudrais pas vous gâcher la lecture du test complet le mois prochain, qui sera probablement passionnant (vu que ce sera pour ma pomme), mais je ne peux pas m'empêcher de vous teaser un petit peu : ça part mal. Très mal. Bon, déjà, pour commencer : c'est moche. Même pour un jeu développé sur PS2, on a rarement vu une telle débauche de mauvais goût visuel (mention spéciale aux portes en bois avec un reflet métallique). Et puis, il faut bien admettre que la maniabilité, décriée dans le précédent épisode, n'a pas été particulièrement améliorée, sans doute pour ne pas déconcerter les adeptes. Oh, je voudrais aussi vous parler de l'I.A. qui a l'air « révolutionnaire », par exemple quand un fugitif que je poursuis bute inlassablement sur un obstacle du décor et se met à courir sur place, avec les yeux d'un gibier traqué, alors que je l'observe calmement en me grillant une clope à deux mètres de lui. Après dix minutes de cette « course » effrénée, je me suis finalement résolu à interrompre le sketch pour lui passer les menottes. Mais ça promet pour la suite… Je pourrais encore m'étaler sur plusieurs pages, mais comme ça reste une preview (et que j'ai déjà trop abusé des guillemets), je préfère me garder un peu de biscuit pour la mise à m… le test.

Faskil



Hé, on se calme avec les pyramides humaines. Vous vous croyez à Abu Ghraib !?

GENRE
Boucherie épileptique

ÉDITEUR
CDV Entertainment

DÉVELOPPEUR
Burut Creative Team/Russie

SORTIE PRÉVUE
Printemps 2006

ÜBERSOLDIER

Burut frappe encore ! Les talentueux développeurs de Kreed (l'un des plus mauvais FPS de l'année 2004) sont de retour avec Übersoldier, déjà sorti en Russie depuis quelques mois sous le nom d'East Front. Le nouveau titre, beaucoup plus poétique, signifie en gros Super-Soldat, mais « über » lui ajoute un subtil parfum de « race supérieure » qui plaît toujours aux claqueurs de talons. Le scénario du jeu semblant lui aussi avoir muté en cours de route, plusieurs fois en fait, on ne va pas trop s'attarder sur les incohérences. Dans la version actuelle, la séquence d'intro raconte comment Karl Stolz, un pauvre officier nazi lâchement assassiné par d'affreux maquisards français, est ramené à la vie par la magie tibétaine occulte d'un médecin cyborg SS. Eh oui, c'est la dernière trouvaille du IIIe Reich pour dominer le monde : produire en masse des armées de super-zombies de la mort. On a eu de la chance, heureusement que dans la vraie vie les Allemands n'y ont pas pensé ! Génétiquement modifié, doté d'étonnants pouvoirs supranaturels, l'Übersoldat a tout de même un petit défaut : cet indiscipliné refuse catégoriquement d'obéir aux ordres de ses créateurs. Pire : cet ingrat s'efforce de les massacrer. Scheiße ! Ça c'est rudement pas de bol !



Übersoldier, c'est aussi une escapade en sous-marin...



Attrapez-les tous !

Comme tout bon cadavre fraîchement réanimé, votre mission, si vous l'acceptez, consistera à poursuivre des types en blouse blanche qui s'enfuient en glapissant de terreur. Bonus de crédibilité si vous parvenez à leur décapsuler le crâne et à leur bouffer le cerveau en grognant de façon convaincante. Oubliez les shoots WW2 classiques style Medal of Brothers of Duty : pas question cette fois de se planquer, de jouer en finesse ou d'économiser les munitions. Comme les plus perspicaces l'auront peut-être déjà compris, ce jeu n'est pas une simulation historique réaliste (le fait d'incarner un mort-vivant parapsychique capable de manipuler le temps était un indice subtil). On est plutôt dans l'esprit des gros shoots bien bourrins, avec plein d'ennemis très rapides et très bêtes qui galopent dans tous les sens et des rafales de plomb qui font tout exploser de partout. Histoire de bien enfoncer le clou, qu'on comprenne qu'on est plus proche d'un Painkiller que d'un énième Call of Honor in Arms, le jeu accorde des bonus si on fait preuve de skill : trois ennemis étripés d'affilée au couteau augmentent votre score de vie maximale de deux points ! Et trois headshots à la suite renforcent la résistance de la bulle protectrice temporelle derrière laquelle vous pouvez vous abriter des balles... Bref, ça s'annonce complètement délirant. Comme en plus le moteur graphique maison se montre moins vieillot qu'on n'aurait pu le craindre de la part d'un petit développeur russe sans un rond, au final l'OVNI en question pourrait s'avérer amusant.

Atomic



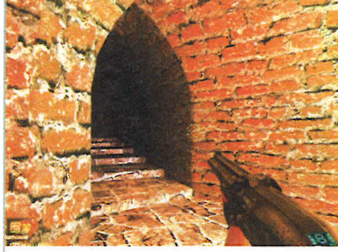
Trois nazis égorgés = bonus de vie !

GENRE
Embarrassant
ÉDITEUR
Reef Entertainment
DÉVELOPPEUR
Parallax Arts Studios/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Est-ce bien utile ?

LIQUIDATOR WELCOME TO HELL

Qui n'a jamais eu envie de créer son propre jeu vidéo ? Imaginez un instant : vous êtes un gros gros fan de Doom. Vous avez des potes qui savent coder, vous dessinez un peu aussi, ce genre de chose. Allez, vous prenez votre courage à deux mains et c'est parti : vous allez développer un FPS ! D'abord, trouver un scénario qui tue. Après quelques bières au bar du coin, votre crew pond un truc hyper carré, avec plein d'hommages à votre titre préféré : dans le futur, les humains vivent en paix et inventent une porte intersidérale pour voyager dans l'espace. Mais ils rencontrent des méchants aliens qui transforment les planètes colonisées en lieux bizarres : des marais géants ou une sorte d'enfer par exemple, c'est cool. Vous concevez ensuite plein de monstres, en mélangeant un look organique un peu crado avec de la haute technologie. Et pourquoi pas un peu de fantasy tant qu'on y est ? Hop, quelques armes réalistes, genre on joue un Marine et tout. Trop fort. Sans oublier plein de niveaux avec des portes et des clés. Le but, ça serait de survivre pour détruire les stocks de fuel qui font marcher les portails intergalactiques. Waouuhh ! C'est vraiment top génial alors. Vous décidez donc de montrer ça au monde entier. Vous envoyez une preview à la presse, qui joue à un ou deux niveaux et se gratte la tête, perplexe. Elle toussote un peu, regarde ailleurs et annonce poliment qu'elle attendra la version test pour juger.

Fumble



« Epic environments with cinematic special effects ! »

« Unique, high-energy gun-toting gameplay ! »





GENRE
Myst à la mode
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
Khéops, Mzone et Totm France
SORTIE PRÉVUE
Avril 2006

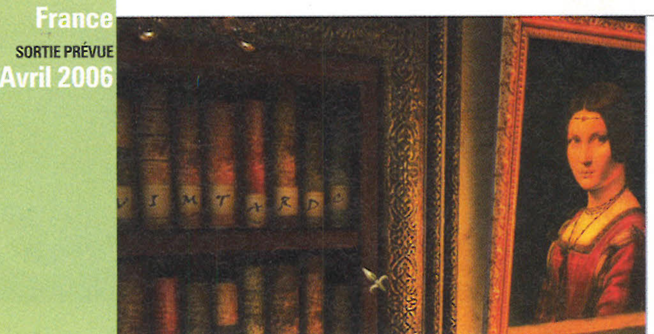
THE SECRETS OF DA VINCI LE MANUSCRIT INTERDIT

Khéops avec Mzone et Totm continuent d'étoffer sa collection de jeux d'aventure en abordant cette fois la vie du célèbre génie Léonard De Vinci. Ou plutôt sa mort, puisque vous jouez le rôle du jeune Valdo, venu au Manoir de Cloux (le Clos Lucé) trois ans après le décès du maître pour y étudier les inventions laissées là-bas. Vous y rencontrez la fameuse intrigante Marie Babou de la Bourdasière sous l'identité d'un élève de Francesco Melzi, le disciple et héritier de De Vinci. Un petit mensonge car Valdo l'a vraiment été, jusqu'à ce qu'il se fasse virer pour avoir vendu une copie d'une des œuvres de Léonard. Son but officieux, commandité par un mécène, est de mettre la main sur un Codex inédit planqué par le vieux croûton. Si on se doute que ce nouveau jeu surfe sur la vague Da Vinctruc, on peut dire que le scénario et l'ambiance n'ont rien à voir avec le best-seller insipide. Le gameplay semble rester très classique avec un inventaire et des combinaisons d'objets, mais les Français cherchent toujours la petite bête, cette fois-ci avec une jauge de moralité. Selon ses actes, Valdo penchera côté ange ou côté démon, et ses options se rétréciront pour refléter son caractère. Il n'est pas question non plus de restreindre le joueur, qui pourra dépenser des points pour réajuster son karma. Reste à voir la durée de vie qui fait toujours partie des points noirs des jeux Khéops.

Fumble

Artistiquement, The Secret of Da Vinci est très plaisant, si ce n'est l'éternel manque d'animation dans le décor.





Les premiers vrais puzzles ne présagent pas d'une grande difficulté.



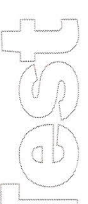
Test Drive Unlimited

Malgré un TGV raté pour cause de circulation encore plus encombrée que d'habitude, j'ai réussi à atteindre la terre promise des aficionados de jeux de voitures : Lyon. Là-bas, la petite équipe des développeurs d'Eden Games s'affaire sur un concept novateur. Je sais, « course de voitures » et « novateurs » dans la même phrase, on a tendance à lever un sourcil suspicieux. Pas de panique, je vous explique.

par Aymeric

Un jeu de voitures qui se joue comme un MMORPG, voilà en gros ce que j'avais pu comprendre du concept de ce titre avant d'arriver dans les locaux d'Atari (propriétaire, pour encore quelque temps d'Eden Games…) à Lyon. Étrange mais après tout, j'ai bien passé plus de trois mois de ma vie sur World of Warcraft, alors pourquoi ne pas passer mon existence à conduire des bolides ? Premières infos, première question. En admettant que le joueur ait un volant entre les mains, ça se passe comment pour le dialogue entre joueurs ? « Test Drive Unlimited gère parfaitement la communication par micro. » Bon, je repasserai avec mes questions… Il est temps que je me concentre et que j'essaye de comprendre de quoi on me parle (ndlr : je peux me moquer ? Non ?). Le concept de base est effectivement alléchant : se balader dans des décors naturels avec des voitures de luxe, ça me paraît attrayant. Évidemment, en termes de gameplay, on s'interroge vite sur la façon de fonctionner de tout ça. Le plus important est de comprendre que la partie « online » est le cœur de ce titre. Le jeu a été conçu pour ça, autour du multijoueur. Mais comme pour vendre il faut viser large, il y a aussi un mode solo classique dont je vous parle plus loin. Bonne nouvelle, l'action se déroule sur l'île d'Hawaï, reconstituée pratiquement à l'identique. Le rendu est des plus réussis et vu la grisaille de ce début mars à Levallois plage, ça fait du bien de bronzer, même virtuellement. À ce propos, que se soit clair pour les moins fortunés, une bonne machine s'avèrera indispensable pour pleinement profiter du titre. Les détails foisonnent, les différents terrains de l'île se distinguent parfaitement les uns des autres et assurent un espace de jeu à la fois riche, gigantesque et varié. Mais dans les faits, comment gère-t-on l'interaction entre des milliers de joueurs en train de foncer sur des routes de cambrousse ?

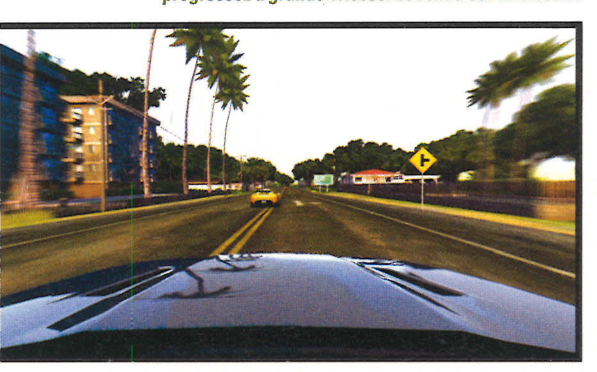
Bonne question jeune homme !



Comme dans un vrai jeu de rôle, il est possible de constituer un club de joueurs (une guilde quoi) dans Test Drive Unlimited. Votre but est simple : dominer vos concurrents en remportant les différents challenges proposés, seul ou en équipe. Le tout pour gagner de l'argent, évidemment, et ainsi avoir le garage le mieux garni. De quoi motiver les convoitises, ça sent les histoires de loot qui vont mal

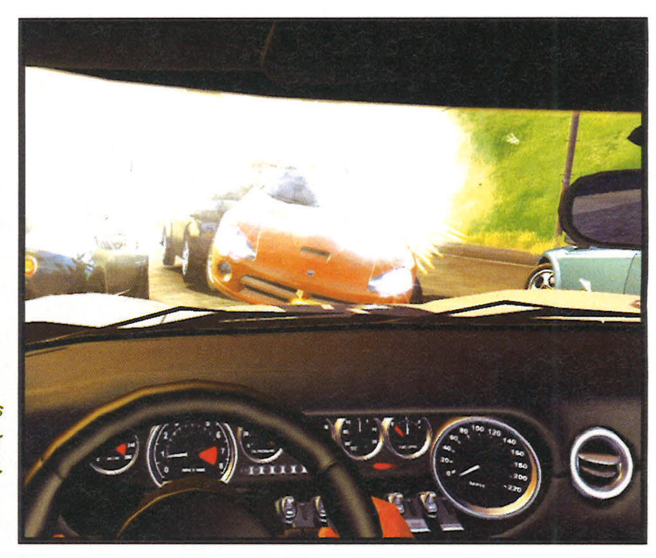


La modélisation de l'intérieur de la centaine de bolides disponibles impressionne. Des packs de voitures supplémentaires seront téléchargeables.



Des effets déforment l'image sur les côtés lorsque vous progressez à grande vitesse. Le rendu est saisissant.





Les carambolages entre joueurs sont possibles, mais rien ne viendra rayer la carrosserie de vos petits bijoux.

Créez votre personnage de la tête au pied, achetez-lui une belle baraque et partez chercher les épreuves sur les routes, c'est le concept !



tourner ça ! Tant mieux ! C'est aussi ça le jeu online. Mais avant cela, il faut tout de même créer son pilote, venu s'intégrer dans la vie de l'île. Après avoir acheté une maison, loué sa première caisse et passé le tutorial, le jeu en ligne peut enfin commencer. Tout d'abord, n'importe qui a la possibilité de se tirer la bourre où il le désire avec un concurrent qu'il a croisé. En course libre à la volée ou en entrant dans une compétition. Notez que ce dernier mode se déroule un peu comme dans les instances de WoW, encore lui. On défie les adversaires qui sont autour de nous et on entre dans une course isolée des autres. Ainsi, jusqu'à huit joueurs peuvent se mesurer sans gêner leurs voisins. En freeride, huit bolides contrôlés par des humains seront affichés au maximum, même s'il y en a plus autour. Tous n'apparaissent pas pour une question de « confort ». No comment, je vais être sarcastique… Du coup, comment retrouver un pilote qui vous doit une revanche ? Grâce au Tracking : partant de l'idée que les joueurs online s'éclatent souvent entre potes, il suffit de connaître le nom de votre cible et de la locker. Elle apparaît alors dans votre liste d'amis et la retrouver sur l'île est aisé. Un GPS vient en plus vous indiquer les lieux importants (challenges, magasins, concessionnaires, etc.).

Autant être clair, Hawaï c'est grand, très grand, même avec une voiture de sport. Alors espérons que les ventes suivent, sinon, on risque de se sentir seul.



Le véritable challenge

Passons pudiquement sur le fait que vos bolides coûteux ne peuvent être endommagés, et apprécions les différents éléments destructibles dans l'environnement. Poteaux électriques et panneaux en tout genre peuvent voler au contact de votre carrosserie rutilante, ce qui n'est pas une raison pour ne pas optimiser vos trajectoires. Pour être honnête, cette première prise en main du jeu m'a plutôt emballé, mais il faudra attendre le test pour s'assurer que le pilotage est intéressant à long terme. Néanmoins, les sensations de vitesse sont plus que satisfaisantes, et il faut reconnaître qu'évoluer dans un univers cohérent pour défier tout un tas de conducteurs du dimanche, bien affalés derrière leurs bureaux, à quelque chose de grisant. Que les joueurs aimant l'isolement se rassurent, rien ne les empêche de participer, comme dans un titre classique, aux nombreux challenges du mode solo, ceci afin d'accumuler des deniers et des voitures. Mais ça serait raté le meilleur de ce titre. Du reste, la cerise sur le gâteau est bien la possibilité de mettre en place ses propres compétitions : les autres joueurs peuvent s'inscrire (en payant de leur poche) à vos événements, et chacun va tenter sa chance pour remporter la mise globale. Comme en plus la liste des défis possibles est impressionnante, c'est un mode de jeu qui devrait avoir un franc succès. Tout est possible : meilleure vitesse moyenne sur une course, chrono pour parcourir un trajet déterminé par le concepteur de l'épreuve, point de passages obligatoires, etc. En visant large avec ses modes online originaux et une réalisation ambitieuse, Test Drive Unlimited s'annonce vraiment prometteur, même si les doutes « classiques » sont toujours présents, surtout concernant la finesse de la conduite et le fun à long terme. Comme on dit dans ces cas-là : vivement le test.

Eh oui, les motos sont aussi présentes dans le jeu. Le pilotage est alors très différent et là encore les sensations sont bonnes.



Genre : Course **Éditeur : Atari** **Développeur : Eden Games** **Sortie prévue : 24 juin 2006**

ALORS CIVILIZATION IV, ÇA AVANCE ? VOUS VOUS AMÉLIOREZ ? ET BATTLEFIELD 2, TOUT VA BIEN ? WORLD OF WARCRAFT, TOUJOURS ? RAIDS ET PVP… OU GUILD WARS AUSSI, NORMAL. BIEN BIEN… BON BEN CONTINUEZ COMME ÇA, SURTOUT NE FAITES PAS ATTENTION AUX TESTS DE CE MOIS-CI. BOH ALLEZ, SI. POUR RIGOLER. NE CHERCHEZ PAS NON PLUS OBLIVION, ON A PRÉFÉRÉ ATTENDRE DE LE TESTER DANS NOS CONDITIONS HABITUELLES (VOIR NEWS). NE ME PLAIGNEZ PAS TROP, À L'HEURE OÙ VOUS LISEZ CE TEXTE, JE L'AURAI PROBABLEMENT DÉJÀ REÇU !

Fumble



JEU DU MOIS

CALL OF CTHULHU : DARK CORNERS OF EARTH

ÉDITEUR UBISOFT **DÉVELOPPEUR** HEADFIRST PRODUCTIONS/ANGLETERRE

ON AURAIT PU CHOISIR CONDEMNED, MAIS ON A PRÉFÉRÉ HONORER CALL OF CTHULHU QUI, MÊME S'IL REVIENT DE LOIN AVEC SA RÉALISATION BANCALE DE VIEILLE CONSOLE, A SU RESTER FIDÈLE À SA LICENCE. L'UNIVERS DE LOVECRAFT Y EST CORRECTEMENT RENDU ET LE FPS SAIT FAIRE PLACE À L'AVENTURE SORDIDE ET INQUIÉTANTE. ON AIMERAIT VOIR CE GENRE D'ADAPTATION HONNÊTE PLUS SOUVENT.

Liberté d'expression



JE N'AI PAS BESOIN DU NOUVEAU MACBOOK PRO. NON. JE N'AI PAS BESOIN DU NOUVEAU MACBOOK PRO. DU TOUT. JE N'AI PAS BESOIN DU NOUVEAU MACBOOK PRO. PAS CRAQUER. JE N'AI PAS BESOIN DU NOUVEAU MACBOOK PRO. JE SUIS FORT. JE N'AI PAS BESOIN DU NOUVEAU MACBOOK PRO. *INSPIRER* *EXPIRER*. GNGNGNGNGNNNNN.

Le jeu du moment
WORLD OF WARCRAFT (OUI, ENCORE)
Le jeu attendu
QUAKE WARS



AH QUEL MOIS PROLIFIQUE ! TROIS FOIS ! J'AI EXPLOSÉ CYD À DOTA TROIS FOIS ! BLAM, BLAM, BLAM… IL N'A RIEN COMPRIS, LE PAUVRE. BON, O.K., J'AVOUE : IL N'AVAIT PAS PIGÉ TOUTE LA SUBTILITÉ DE MA TACTIQUE. ET UNE FOIS QU'IL A EU L'OCCASION DE BIEN ASSIMILER MA STRATÉGIE, JE N'EN AI PLUS TOUCHÉ UNE. MAIS MA FIERTÉ A CHOISI D'IGNORER CETTE PARTIE DE L'HISTOIRE.

Le jeu du moment
CALL OF CTHULHU
Le jeu attendu
SPELLFORCE 2



DANS LA GRANDE SAGA « LES BOULETTES DE YAVIN », AUJOURD'HUI L'ÉPISODE N°35 : LE YAOURT AUX CERISES. JE ME DIRIGE VERS LE FRIGO, J'OUVRE, CONSTATE NON SANS JOIE QU'IL RESTE ENCORE UN DE CES DÉLICIEUX PRODUITS ET DÉCIDE DE LUI FAIRE SA FÊTE. JE RETIRE L'OPERCULE, J'OUVRE LA POUBELLE ET JE BALANCE LE POT DE YAOURT… ET MERDE. BON CE N'EST PAS BIEN GRAVE, MA DIGNITÉ EST SAUVE, PERSONNE NE M'A VU.

Le jeu du moment
SHADOW OF COLOSSUS (SUR PS2)
Le jeu attendu
GHOST RECON 3

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





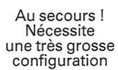



Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

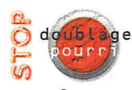


Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.





Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE

1) Battlefield 2
Dice/Electronic Arts
2) F.E.A.R.
Monolith/Vivendi Universal Games
3) S.W.A.T. 4
Irrational Games/Vivendi Universal Games



STRATÉGIE/GESTION

1) Civilization IV
Firaxis/2K Games
2) Act of War
Eugen Systems/Atari
3) Rome Total War
The Creative Assembly/Activision



SPORT/SIMULATION

1) Pro Evolution Soccer 5
Konami/Konami
2) Dangerous Waters
Sonalysts/Battlefront.com
3) GTR
Sim Bin/Atari



JEUX ONLINE

1) Guild Wars
Arena Net/NC Soft
2) World of Warcraft
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) Lineage II
NC Soft/NC Soft



JEU DE RÔLE/AVENTURE

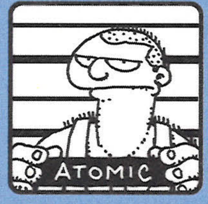
1) Myst IV : Revelation
Ubisoft Montréal/Ubisoft
2) Fahrenheit
Quantic Dream/Atari
3) Star Wars : Knights of the Old Republic
Bioware/Activision





J'avoue qu'en ce moment j'en ai un peu marre d'être en mode Farming avec tous ces MMO coréens qui déboulent dans tous les sens. Défoncer des monstres pendant des heures sans objectifs, ça finit par lasser. Même moi. Du coup, j'ai ressorti ma Neo-Geo. Nostalgie, quand tu nous tiens.

Le jeu du moment
Garou Densetsu Special
Le jeu attendu
Oblivion



Oh, non ! Faute d'audience, TF1 a annulé la diffusion de la suite de Le Royaume ! Du coup, on ne connaîtra jamais la fin de cette admirable reconstitution historique où la finesse du jeu des acteurs le disputait au professionnalisme de la réalisation ! Bouh, pour une fois qu'il y avait une émission culturelle de qualité à une heure de grande écoute... C'est bien trop triste !

Le jeu du moment
Civilization 4
Le jeu attendu
Quake Wars



Comme ma fille est déjà très bien élevée, elle a décidé de venir au monde après le bouclage. Vous n'aurez donc pas de faire-part ce mois-ci. En tout cas, je vais probablement refiler le test d'Oblivion à Atomic le mois prochain. Rassurez-vous, il connaît très bien les RPG aussi, c'est juste que d'habitude, je les garde pour moi. De toute façon, j'y jouerai peinard de mon côté !

Le jeu du moment
Se ronger les ongles
Le jeu attendu
Oblivion





On vous avait prévenu que Condemned faisait peur !

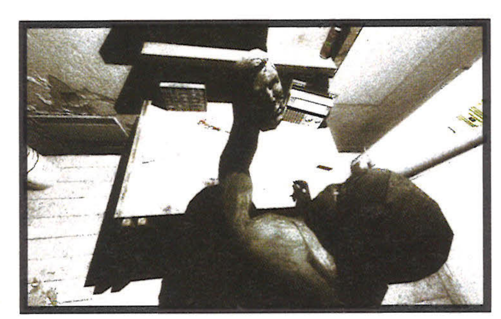


CONFIG MINIMUM CPU 1,7 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Sega
DÉVELOPPEUR Monolith Productions/ États-Unis
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais

Condemned Criminal Origins

FIRST PERSON THRILLER

QUAND LES TUEURS EN SÉRIE S'ASSASSINENT LES UNS LES AUTRES, QUAND LES FLICS ARRÊTENT LES INSPECTEURS DE POLICE, QUAND LA VILLE DEVIENT FOLLE, QUE VOTRE MIROIR REFLÈTE UN MONSTRE ET QU'ON RAMASSE À LA PELLE DES CADAVRES D'OISEAUX DANS LA RUE, IL EST TEMPS D'ÉCARTER LA THÈSE DE LA GRIPPE AVIAIRE.



Cinématiques malsaines, peur du noir, isolement, dangers invisibles et proximité des ennemis, Monolith utilise toutes les ficelles pour vous terrifier.

Le meurtrier a fait un suçon à sa victime avant de la tuer. C'est pas ça ?



Si Condemned : Criminal Origins devait être un film, il serait classé dans la catégorie thriller fantastique. Appelé pour enquêter sur un crime perpétré par un serial killer, l'inspecteur Ethan Thomas se retrouve rapidement embourbé jusqu'au cou dans les emmerdes. En un clin d'œil, le voilà accusé de meurtre, pourchassé par des déments sortis d'on ne sait où et placé au centre d'une intrigue conçue par un génie du mal complètement cinglé et parfaitement insaisissable. Heureusement, Ethan est un flic hors pair, doué d'un instinct quasiment surnaturel lui permettant de deviner comment se sont déroulés les assassinats rien qu'en observant une scène de crime. Malheureusement, ce don provoque chez lui des visions hallucinatoires qui le rendent à moitié fou. Mauvaise nouvelle, Ethan c'est vous ! Allons, ne faites pas cette tête-là, pour vous aider à vous en sortir vous avez droit à une tonne de gadgets de la police scientifique, un pistolet et six balles. N'oubliez pas de garder la dernière pour vous !

Oui-oui mène l'enquête

Si vous trépignez sur place à l'idée de pouvoir fouiller des pièces, chercher des traces de sang à l'aide d'une lampe UV, relever des empreintes et tripoter des macchabées pour y prélever des fragments d'ADN, je préfère vous prévenir tout de suite : tout ça est possible ! Houra, génial, par contre cette partie de Condemned ne présente quasiment aucun intérêt. Oups... En effet, dès que vous pénétrez sur un lieu où se trouve un indice, le jeu vous indique subtilement ce que vous devez faire : en bas de l'écran, un message désigne quel appareil vous devez utiliser et des barrières invisibles vous forcent à rester dans la zone tant que vous n'aurez pas découvert ce qu'il faut. Bon O.K., en fait ce n'est pas subtil du tout. Honnêtement, j'ai beau me creuser la cervelle, je ne comprends pas pourquoi les développeurs ont choisi de simplifier à ce point le processus d'investigation en supprimant toute la part de réflexion qu'il y aurait pu y avoir.



Une bonne tête de vainqueur !

Un peu de technique

F.E.A.R., Condemned, même combat. Le moteur conçu par Monolith continue de faire des merveilles quand il s'agit d'afficher des décors glauques tachés de sang. Nous aurions pu espérer des textures un peu plus fines que sur la version Xbox 360, mais finalement nos PC ont déjà assez de mal à faire tourner le jeu tel quel. Prévoyez une bonne carte 3D DirectX 9 si vous voulez jouer en 1280x1024.



On a retrouvé dans les égouts le fils caché d'Iggy Pop.

Suivez la ligne

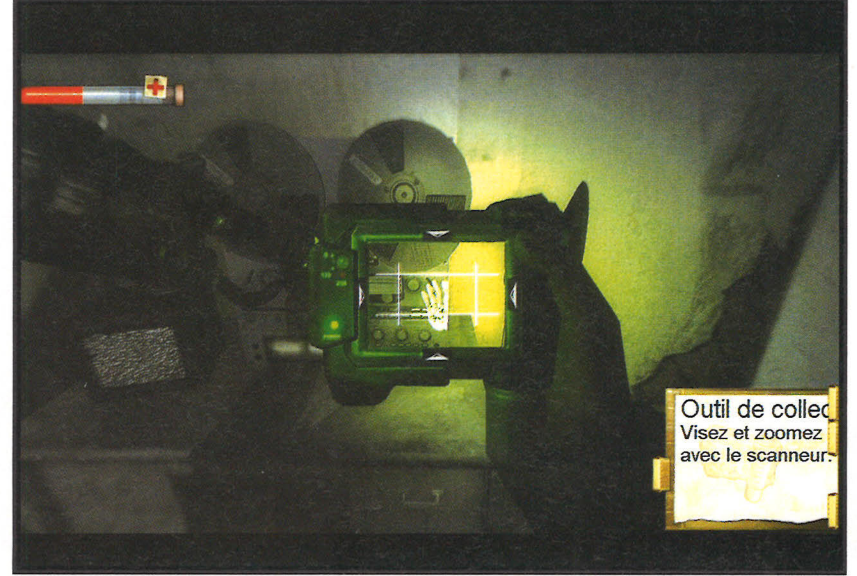
En fait, c'est en découvrant la façon dont sont conçues les cartes qu'on commence à comprendre le problème de Condemned : les level designers qui travaillent chez Monolith sont des quiches. Leurs niveaux sont totalement linéaires, l'architecture n'est pas crédible pour un sou et les couloirs sont truffés de portes impossibles à ouvrir. Par exemple, si vous vous retrouvez en face d'un cadenas, peu importe que vous ayez une hache de pompier ou un fusil à pompe : vous devrez mettre la main sur un marteau afin de bousiller le verrou. Ça ne vous semble pas logique ? Pas de panique : le jeu écrira explicitement à l'écran « trouvez un marteau », et vous pouvez être sûr que ce dernier traînera dans la pièce d'à côté, gardé par deux ou trois affreux. Misère… Cela dit, bien que les niveaux ne soient pas parfaitement conçus, il faut admettre qu'ils ont de la gueule. Les textures sont sales, les bâtiments remplis de décombres se suivent, mais ne se ressemblent pas (enfin pas trop) et, tenez-vous bien, il n'y a quasiment pas de caisses ! Le meilleur passage se situe vers la fin, dans une maison abandonnée où la pluie et le vent font claquer les volets alors que vous tentez de pister avec votre lampe UV une longue ligne de texte écrit en lettres de sang qui vous mène d'un indice à l'autre. L'exploration de la cave infestée de tarés tordus rampants et bondissants de nulle part est un grand moment d'horreur.

Crac font les os

Comme vous l'aurez deviné en regardant les captures d'écran, Condemned se joue entièrement en vue subjective, mais on peut difficilement le qualifier de First Person Shooter car la plupart des combats se déroulent au corps à corps. Non pas que les développeurs aient oublié d'inclure des armes à feu ou que ces dernières soient peu efficaces. Simplement, les munitions sont rares et comme vous ne pouvez pas transporter plus d'un objet à la fois, vous devrez rapidement vous servir de votre fusil à pompe en le tenant du mauvais côté ou le laisser tomber pour quelque chose de plus maniable : tuyau de plomb, pelle, hachoir, planche de bois, porte de casier… Il est facile de se trouver une arme improvisée : il suffit d'arracher un morceau de décor et de l'utiliser comme massue ! Les combats sont assez simples : une touche pour parer, une autre pour frapper. Un système efficace qui met en scène des affrontements violents où les os craquent et les nuques se brisent, mais un peu lassant à la longue, surtout qu'il est difficile de discerner la différence entre une hache et un pied-de-biche. Vous finirez rapidement par tout utiliser de la même façon et une fois que vous aurez le bon timing pour parer et frapper, le principal challenge consistera à vous positionner de façon à ce que les ennemis se gênent entre eux et terminent par s'entre-déchirer.
Vu la simplicité du gameplay et le nombre de trousses de soin qui parsèment les niveaux, je vous conseille d'éviter de trop sauvegarder et de vous contenter des checkpoints si vous ne voulez pas plier le jeu en huit heures.

Dr. Loser





Les empreintes sont rarement difficiles à trouver.

En Deux Mots

Nous nous attendions à un jeu riche mêlant action et enquête, mais malheureusement Condemned est un simple FPS linéaire, voire même un peu répétitif. Par contre, la réalisation technique et l'ambiance sont à couper le souffle et combleront de bonheur les amateurs de frissons. C'est bien, mais ça aurait pu être tellement mieux.

- + Une ambiance terrifiante
- + L'intrigue est simple, mais efficace
- + Le style graphique torturé
- − Le jeu manque de profondeur
- − L'action est vite répétitive

8	Technique
9	Artistique
7	Intérêt

UN MMO DANS LEQUEL IL EST POSSIBLE DE DÉGOMMER DES ELFES À COUP DE ROCKET LAUNCHER NE PEUT PAS ÊTRE NOTÉ EN DESSOUS DE LA MOYENNE. MAINTENANT, RESTE À S'ARMER DE BEAUCOUP DE PATIENCE POUR PROFITER DE CE PUR MOMENT DE PLAISIR : LA CHASSE AUX OREILLES POINTUES.



Quand deux factions se rencontrent, l'accueil est très chaleureux.

Rising Force Online

FANTASY&ROMANCE (AHAHAH)

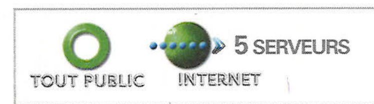


Chaque race possède son « chef » par lequel il est impératif de passer pour changer de classe et créer une guilde.

Suite à un franc succès lors de sa sortie en Corée en 2004, Rising Force Online n'est pas resté sagement dans son pays natal. Ce jeu massivement multijoueur a été distribué au Japon, à Taiwan, aux Philippines puis en Chine. Aujourd'hui, RFO finit son tour du monde en déboulant aux États-Unis et en Europe.

Après avoir ouvert votre compte et payé les 13 euros mensuels, vous pourrez plonger au cœur d'un univers futuriste qui propose une action mélangeant magie, pistolaser et armes blanches ; un cocktail qui n'est pas sans nous rappeler un certain Phantasy Star. Votre but est de contrôler le système Novus situé au fin fond de la galaxie. Vous devez pour cela choisir votre camp parmi trois races : les Accretia, robots à l'armement surpuissant tout droit sortis d'Evangelion ; les Bellato, sorte d'humains pouvant piloter des Mechs ; et enfin, les Cora, des elfes s'aidant d'invocations (pets). Le choix de sa faction doit être réfléchi puisqu'il est irréversible. C'est-à-dire qu'une fois son personnage présent sur un serveur donné, il est impossible de créer un avatar d'un camp adverse à moins d'effacer son personnage d'origine. Ceci permet d'éviter que des joueurs se rangent du côté du plus fort en switchant simplement de personnage. Quoi qu'il en soit, le système des trois factions donne la possibilité aux joueurs de réguler eux-mêmes l'équilibre sur





CONFIG MINIMUM CPU 450 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Codemasters
DÉVELOPPEUR CCR/Corée
TEXTE ET VOIX en anglais





Ne me demandez comment ce Bellato arrive à manier cette arme. D'ailleurs on s'en fout, ça fait mal, c'est ce qui compte.

Massacres sur rendez-vous

La Chip War se déroule trois fois par jour afin que tout le monde puisse y participer. Cette rigueur permet d'éviter les vilaines surprises comme une attaque ennemie le lendemain du jour de l'an. Pourtant, c'est aussi cela qui donne de la vie à un MMO, mais bon... C'est un autre débat. Les heures de guerre annoncées début mars ont déjà été modifiées une fois et risquent encore de changer suite aux différentes plaintes sur les forums... notez-les bien : 20:00, au lieu de dîner ; 12:00, au lieu de déjeuner ; 04:00, au lieu de ... dormir.

un serveur. Si une race devient trop puissante, rien n'empêche les deux autres de s'allier pour repousser les forces ennemies.

Guerrier le jour, boursier la nuit

Le PvP vous effraie ? N'ayez crainte, vous ne serez pas en territoire hostile en permanence. Il existe des zones dédiées permettant de se mettre joyeusement sur la tronche et d'autres dans lesquelles vous pouvez évoluer sans risque. Mais la tuerie gratuite n'est pas forcément un but en soi. Ici la guerre entre joueurs à un nom : « Chip War ». L'objectif ? Prendre le contrôle d'une mine afin d'obtenir un bonus lors de l'extraction des ressources. Posséder cette zone permet également d'influer sur un système de taxe qui modifie le cours des monnaies ! Explications : RF Online propose une économie assez originale puisque chaque race dispose de sa propre unité monétaire avec laquelle on achète potions de vie, armement et équipement divers. Mais il existe une devise commune : l'or. Les pièces d'or servent uniquement à se la péter golden boy en échangeant votre monnaie locale contre de l'or et inversement. À vous d'investir quand le taux est bas et de revendre au moment opportun pour vous enrichir. Mais avant de jouer les boursiers en costard, vous pouvez vendre les ressources accumulées durant vos sessions de minage et les objets récupérés sur les monstres. De plus, rien ne vous empêche d'utiliser l'hôtel des ventes pour faire du business. Pour une fois qu'un MMO coréen ne nous oblige pas à laisser notre personnage en mode vente ou achat pendant des heures, autant en profiter.

Un peu de technique

La config mini annoncée est ridicule. Il n'y a aucun plaisir à évoluer dans un environnement qui ne ressemble à rien, et dont la présence de quelques joueurs met votre PC à genoux. Pour jouer dans de bonnes conditions, optez pour un CPU cadencé à au moins 2,5 GHz et prévoyez un minimum de 512 Mo de Ram.

Il existe quatre écoles de magie : feu, eau, vent et terre. En tant que jeune Spiritualist vous pouvez en sélectionner deux.



Alors, qui a la plus grosse ?



Nettoyage de cafards au lance-flammes ! Au moins, c'est efficace.

Chacun sa voie

À la création de votre personnage de race Bellato et Cora, il faut choisir entre quatre classes de bases : warrior, ranger, specialist et spiritualist. Et seulement trois pour les Accretia : ces derniers étant des robots, ils ne possèdent pas de spiritualist. Étant donné qu'il n'y a aucun renseignement ingame sur les différentes évolutions des classes, voici des infos basiques qui vous permettront de vous orienter, afin de ne pas arriver au niveau 30 sans pouvoir jouer la classe que vous désirez : Sachez que les pilotes de mech Bellato doivent choisir la classe de specialist puis driver. Pour les summoner Cora, il faut être spiritualist. Et pour utiliser les armes de siège Accretia, choisissez ranger, puis orientez-vous vers gunner. Il faut également noter que seuls les specialists peuvent créer des objets, avis aux artisans en herbe.

Allez, on prend son matériel de minage, on se met avec les autres, on éteint son moniteur et on va se coucher.



La potion de vie, la meilleure amie du joueur. N'hésitez pas à en prendre un stock conséquent, sans potions vous n'irez pas loin.



Répétitif ? Juste un peu !

Malgré un système PvP et économique sympa, RF Online n'échappe pas au gameplay rigoureux made in Corée : le farming. C'est-à-dire qu'il va falloir tuer des monstres en boucle avant d'espérer vous amuser. Il est quand même nécessaire d'être niveau 30 pour obtenir son premier changement de classe ou pour créer une guilde. Même si ce but peut être atteint en une semaine (cinq heures de jeu par jour), il est difficile de garder sa motivation durant les heures de farming. Surtout que les combats sont particulièrement monotones. Par exemple, mon ranger Accretia dispose d'une unique compétence d'attaque même après avoir gagné son 25e niveau. Et ne comptez pas sur les quêtes pour rehausser l'intérêt. Une seule est proposée par niveau et les objectifs restent très basiques : tuer des mobs. Par contre, il faut avouer que le système est plutôt bien pensé puisqu'on vous transmet vos briefings par satellite tout comme vos récompenses. Ce qui vous laisse tout le loisir de… continuer à décimer du monstre en boucle sans retourner en ville. Apprenez tout de même que votre personnage évolue sur trois facteurs. Tout d'abord, il y a la barre d'expérience classique qui permet à votre héros de monter en niveau. Ensuite, chaque fois qu'une compétence est employée, elle devient elle-même plus efficace et gagne des levels. Enfin, les talents (combat au corps à corps, à distance, utilisation du bouclier, défense…) évoluent aussi de manière indépendante et déterminent les objets pouvant être utilisés. Néanmoins, il n'y a pas de quoi s'inquiéter outre mesure de tous ces points éparpillés, car dans les faits vous prenez un flingue, vous tuez des monstres et le tout évolue tranquillement.

Encore un peu jeune

Si jouer un personnage durant trente niveaux pour rien ne vous fait pas peur, il y a de fortes chances que RF Online vous fasse délirer. Il suffit par la suite de s'investir corps et âme dans le PvP et de participer aux différents conflits entre factions. Maintenant, il faut avouer que ce titre sort dans une version à la limite de la bêta. L'interface n'est pas instinctive et le système de chat est carrément à revoir. Des messages qui s'affichent avec des mots coupés en plein milieu et chaque nouveau message qui vous ramène au bas de la fenêtre de chat, merci bien ! Vraiment très pratique pour suivre une discussion ! Ceux qui sont allergiques aux déplacements à la souris risquent aussi de passer leur chemin. Bien qu'il soit possible de switcher en mode clavier, ce dernier gère les commandes uniquement en QWERTY. Mais bon, il s'agit sûrement d'un problème qui sera résolu dans peu de temps, enfin on espère. Dans un autre registre, si vous groupez pour une mission qui vous demande de tuer des monstres (comme 99 % du temps), le « kill » va au joueur qui porte le coup fatal même s'il a fini sa propre quête. Autant vous dire qu'il ne faut pas tomber sur un bourrin qui frappe sans réfléchir. Bref, toutes ces petites choses montrent à quel point RF Online doit être amélioré. Ça me rappelle Lineage II à ses débuts, tiens. Grâce à leur système de GigaUpdate, un gros patch apportant du contenu, CCR va certainement corriger son bébé au fil des mois. Un titre à suivre de près, donc.

Cyd

En Deux Mots

Même si les premiers pas sur RF Online sont attrayants grâce à la découverte de l'univers, la suite est beaucoup plus monotone. Aurez-vous la patience d'être suffisamment haut niveau pour profiter du contenu PvP ? Pas sûr. De plus, pour un confort optimal dans le gameplay et l'interface, il serait bon d'attendre quelques patches.

- \+ Les Chip Wars
- \+ Design des armes et armures
- \+ Système économique
- − Pas assez de skill à bas niveau
- − PvE totalement inintéressant
- − Décor un peu vide

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT



C'EST LA GUERRE CONTRE LA TERREUR ! L'ENNEMI EST PARTOUT ! LE SCÉNARIO EST INCOMPRÉHENSIBLE ! AUREZ-VOUS LA PATIENCE D'ENCHAÎNER DES MISSIONS TOUTES PLUS TORDUES LES UNES QUE LES AUTRES POUR ESSAYER D'Y VOIR PLUS CLAIR ?

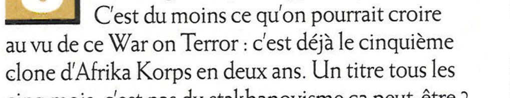
Vous voyez cette dune minable ? À pied ou en 4x4, c'est en fait un obstacle infranchissable.

WOFOR
War on Terror

ACT OF WAR DU PAUVRE



CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Monte Cristo Games
DÉVELOPPEUR Digital Reality/Hongrie
TEXTE ET VOIX en français



Stakhanov n'est pas mort ! Il vit maintenant en Hongrie et développe des jeux vidéo. C'est du moins ce qu'on pourrait croire au vu de ce War on Terror : c'est déjà le cinquième clone d'Afrika Korps en deux ans. Un titre tous les cinq mois, c'est pas du stakhanovisme ça peut-être ? Forcément, avec un rendement pareil, il y a un peu de déchet: ça doit être pour ça que notre version de test crashe à répétition. Tout sera patché dans la version finale, promet l'éditeur ! Chouette alors. En attendant, j'aimerais pouvoir finir un niveau sans qu'un bug aléatoire ne provoque un reset hard de mon ordinateur. Ce n'est pas que je me fatigue des reboots incessants, mais comme les sauvegardes sont fréquemment corrompues, ça m'oblige à rejouer encore et encore les mêmes missions nazes. Bien sûr, n'importe quel jeu serait horrible dans ces conditions. Mais comme en plus War on Terror n'est vraiment pas terrible même quand il ne plante pas, ça lasse. Vite.

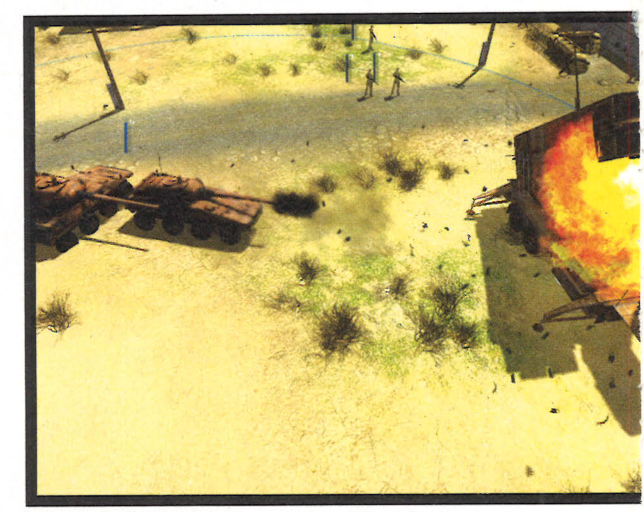
Soupe à l'ennui

Comme dans les jeux précédents, les unités ont une portée de tir d'environ quinze mètres. C'était piteux dans un contexte « Seconde Guerre mondiale », ça devient complètement grotesque dans un environnement moderne, quand le jeu tente de représenter des combats entre lance-missiles et hélicoptères et qu'ils doivent pratiquement se toucher pour pouvoir se tirer dessus. Pire, l'échelle absurde des affrontements amplifie les problèmes de pathfinding : dans un groupe de véhicules, le premier rang se bat seul pendant que derrière les autres se bloquent mutuellement. L'I.A. étant insupportable de bêtise (pas de hiérarchisation des cibles, pas de réaction aux tirs ennemis), il faudrait tout microgérer en permanence. En pratique, on renonce rapidement à toute idée de tactique : on forme un seul gros paquet et on avance pas à pas, pendant que des vagues de zombies ineptes viennent se suicider sur nous. Aucune stratégie là-dedans : des murs invisibles empêchent les velléités de manœuvre, impossible d'anticiper la suite du combat, on se contente de se faire ballotter arbitrairement d'un script à l'autre par un level designer tyrannique. Reste le scénario, opportuniste, confus et prétentieux, une lamentable imitation de Tom Clancy dans ses plus mauvais jours.

Atomic



Boum ! Headshot !



La batterie Patriot à droite se trouve à l'extrême limite de la portée des deux blindés : deux mètres plus loin et ils ne la voient plus.

Un peu de technique

En admettant que la version finale de War on Terror soit stable, on peut supposer qu'une machine avec 512 Mo de Ram et une carte vidéo 128 Mo suffirait à le faire tourner à peu près correctement.

En Deux Mots

Pas crédible, mal fini, War on Terror souffre d'un gameplay archaïque et de graves problèmes techniques. Malgré quelques qualités graphiques et sonores, WoT est très inférieur à Act of War.

+ Parfois joli
- Combats ridicules
- I.A. minable

4 TECHNIQUE

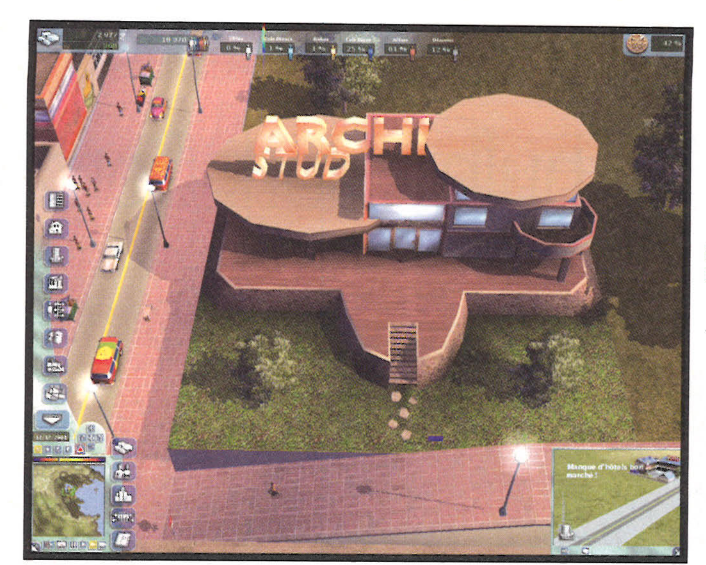
6 ARTISTIQUE


4 INTÉRÊT

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Montecristo/France
TEXTE en français

BIZUTAGE, PHASE 2. APRÈS LA PREVIEW DOULOUREUSE, ON ME REFILE LE TEST DE CITY LIFE, ET TOUT LE MONDE SE MARRE. RATÉ LES GARS, ÇA A BIEN BOUGÉ POUR CETTE VERSION FINALE ET C'EST MÊME ASSEZ SYMPA.



Bingo! Mon premier bâtiment Bobo.

City Life

CASSE-TÊTE URBAIN

City Life ne plaira certainement pas à tout le monde, mais il pourra faire le bonheur des amateurs de gestion urbaine. Je ne vous présente pas le concept, vous connaissez : je te colle des maisons ici, des usines par là, je trace des routes entre les deux, et vas-y que je rase tout au bulldozer si je veux, c'est moi le maire. Là-dessus rien de nouveau, mais c'est bien fait. Les bâtiments et les décors sont jolis, même s'ils ne sont pas aussi variés et détaillés que dans Sim City 4. La caméra tourne tout partout et on a même un zoom super puissant qui permet de se retrouver piéton parmi la piétaille en quelques tours de molette. Niveau réalisation c'est donc sans gros reproche.



Hum, ça ne rapporte rien, mais il va peut-être falloir songer à leur filer du boulot à ces pauvres.

Immigration choisie

Le gameplay fait dans le simple : on ne fixe pas les taxes, on ne s'occupe pas du réseau d'eau, etc. Le défi n'est pas tant de bâtir sa ville au détail prêt que d'arriver à gérer la population, façon casse-tête chinois. Votre seule préoccupation sera de réussir à faire cohabiter six communautés dans un espace réduit en construisant les bons bâtiments au bon endroit. Un sacré challenge qui demande des heures de pratique avant d'en comprendre la logique. Au début évidemment, vous n'aurez que des gueux qui payent trois kopecks d'impôts et il faudra attirer une population plus aisée pour pouvoir finalement s'offrir les buildings super chers qui plaisent aux nantis. On avance très progressivement, en débloquant peu à peu les bâtiments et en atteignant certains seuils, pendant que les cartes extrêmement scénarisées vous fixent des objectifs démographiques tout en vous collant des bâtons dans les roues. Du coup, l'équilibre social est extrêmement précaire et coûteux à maintenir, en argent comme en neurones. Chaque construction peut vous mener à la ruine si l'emplacement ou le moment sont mal choisis. La frontière entre frustration et challenge se montre donc plutôt ténue, surtout qu'on ne comprend pas toujours pourquoi d'un coup, ça va plus. Patience ! Même si on ne retrouve pas des villes aussi impressionnantes que dans Sim City, on s'en tape, puisqu'on a l'œil rivé sur les indices démographiques et sur ces salauds de pauvres qui lapident le dernier riche survivant. Si Sim City est votre jeu culte et que vous avez surtout une passion secrète pour les exercices de logique, ça devrait bien vous brancher.

Nedd



Pas de Game Over, et pourtant j'ai laissé filer le déficit jusqu'à plus de 4 millions !

Un peu de technique

Les City Builders sont souvent gourmands en ressource. Pas City Life qui est pourtant plutôt joli. Vous pourrez sans souci pousser les options à fond sans avoir de ralentissement notable, même sur les grosses villes.



En Deux Mots

City Life ne révolutionne pas le genre, mais se distingue en proposant un challenge original. Les fous de construction ne s'y plairont peut-être pas, mais les gestionnaires hors pair y trouveront un bon défi à relever. Préparez-vous de longues nuits, ne serait-ce que pour comprendre la logique du jeu au départ.

+ Original et difficile
+ Une réalisation soignée
− Peu de gestion
− Aussi pointu qu'obscur

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT

Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth

IA ! IA ! CTHULHU FHTAGN !



Farfouiller à la recherche d'indices est indispensable pour progresser dans l'aventure.



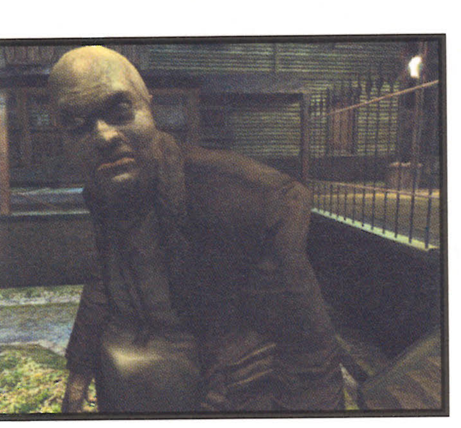
PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Headfirst Productions/Angleterre
TEXTE EN français **ET VOIX EN** anglais

ÇA FAISAIT QUELQUES ÉONS QU'ON L'ATTENDAIT, MAIS LES ÉTOILES SONT ENFIN EN POSITION : LE GRAND CTHULHU REVIENT PARMI NOUS. C'EST L'OCCASION PARFAITE POUR FOUINER DANS DES CAVES, FLINGUER DES GRANDS PRÊTRES, JOUER AVEC DES AMULETTES MAUDITES ET HURLER EN SE GRIFFANT LES YEUX JUSQU'AU SANG.



Faites un jet de SAN : en cas d'échec, partez vous reposer à l'asile psychiatrique d'Arkham.

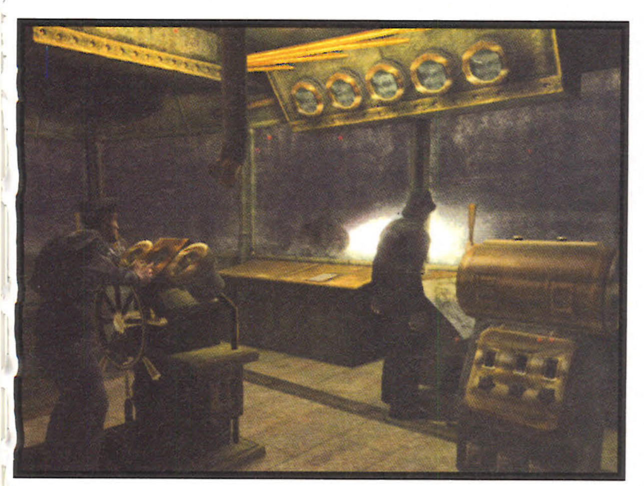


Les habitants d'Innsmouth préféreraient vous tuer plutôt que vous donner l'heure...

Le 7 février 1922, journal intime de Jack Walter, détective privé : « Au début, l'affaire paraissait simple. Une épicerie cambriolée, le gérant en fuite et le propriétaire qui me demande d'essayer de le retrouver. Rien de bien excitant, mais j'ai besoin de fric : en ces temps de prohibition, j'ai du mal à trouver assez d'alcool au marché noir pour empêcher les rêves de revenir. C'est donc sans enthousiasme excessif que j'ai pris le bus pour Innsmouth, le petit port de pêche où j'allais mener mon enquête. Dès mon arrivée, j'ai détesté ce patelin : c'est pourri et lugubre, les maisons tombent en ruine, la ville fait penser à une sorte de champignon lépreux surgi de l'océan. Et ses habitants ne valent pas mieux... Teint verdâtre, regard glauque, rien qu'à les regarder, on devine que cette petite communauté isolée de Nouvelle Angleterre a dû promouvoir l'art de l'inceste au rang de sport national. Et, bien entendu, ils haïssent les étrangers. Le plus surprenant, dans ce trou infâme oublié de Dieu, c'est qu'il y a de l'argent. Beaucoup d'argent. Mais aussi pas mal de cadavres. Je ne sais pas ce qu'ils trafiquent, mais ça paraît plus ambitieux que de la simple contrebande de whisky canadien. En fait, plus mes investigations progressent, plus j'ai l'impression que ce banal cambriolage cache une réalité bien plus sinistre. Peut-être le gérant disparu avait-il découvert quelque chose ? Les menaces à peine voilées des autochtones me font clairement comprendre qu'à Innsmouth les petits curieux ne font pas de vieux os. Je commence à regretter d'être venu sans arme... »

De l'autre côté du miroir

Notre ami détective a raison de s'inquiéter, mais il est encore loin du compte. Car ceux qui en veulent à sa vie sont bien plus dangereux qu'un simple gang de criminels fous aux traits déformés par la consanguinité. Fidèlement adapté des nouvelles de Lovecraft, Call of Cthulhu



Le jeu comporte aussi une petite croisière d'agrément. Vous n'avez absolument rien à craindre !

Qu'est-ce que vous attendez ? COUREZ !!!

se déroule dans un univers d'horreurs indicibles dormant entre les dimensions, de sectes apocalyptiques, de rituels obscènes et de sacrifices humains. Au fur et à mesure de son enquête, discutant à droite, à gauche, fouillant des vieilles ruines, lisant d'antiques grimoires poussiéreux, Jack découvre peu à peu des secrets qu'aucun homme ne peut supporter. Il prend conscience de l'existence d'entités cosmiques plus vieilles que le temps et face auxquelles les seules chances de fuite sont la démence et le suicide. Alors que le jeu se déroule en vue à la première personne, la mise en scène est renforcée par les hallucinations qui ne cessent de harceler le pauvre Jack. Complètement imprévisibles, ces visions peuvent servir à l'avertir d'un danger (par exemple quand il imagine que la personne avec laquelle il discute commence brusquement à lui donner des coups de hachoir dans le visage), l'aider à résoudre des énigmes, ou tout simplement à le terroriser un peu plus. Même si techniquement le jeu affiche des années de retard, ce qui nuit un peu à l'immersion, l'ambiance reste impressionnante et peut se comparer sans rougir à celle d'un F.E.A.R.

Savez-vous ce qu'est un shoggoth ?

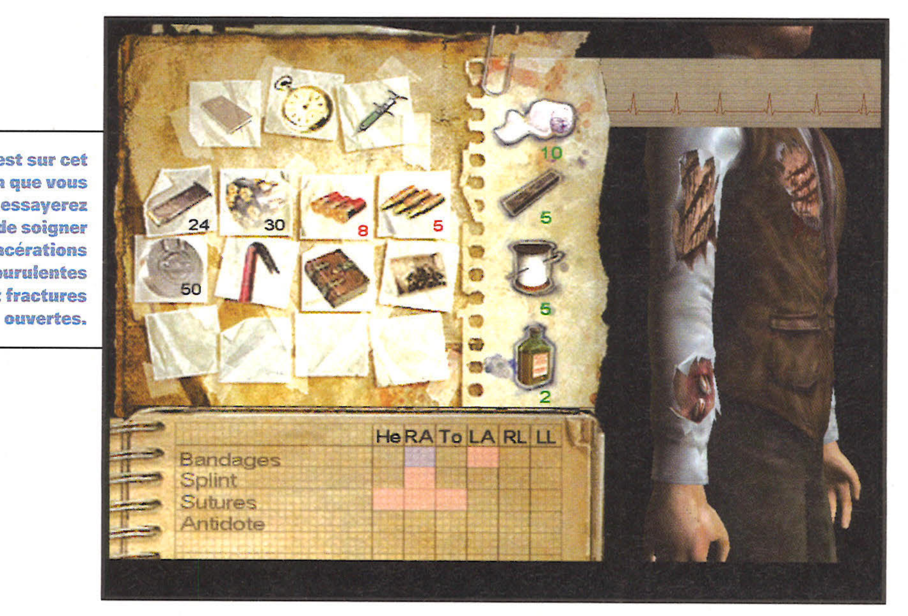
Attention cependant : Dark Corners of the Earth n'est pas un « vrai » jeu de tir. Même s'il comporte des phases de combat à coups de fusil ou de Tommy Gun, ainsi que des séquences infiltration où on se faufile dans l'ombre et fracasse des nuques à coups de barre de fer, ce n'est pas le point fort du titre (en particulier à cause de l'I.A. rudimentaire). Il s'agit avant tout d'exploration, d'analyse, de recherches patientes… et de fuites effrénées dans l'obscurité alors que des créatures innommables vous courent après pour vous dévorer. Bien sûr c'est déjà très amusant en soi de se faire courser dans des souterrains par des abominations tentaculaires, mais en plus, dans la grande tradition du Mythe, le jeu s'efforce de simuler la désintégration inéluctable de votre santé mentale. Dans les situations de stress intense, par exemple quand vous faites l'équilibriste sur une planche au-dessus d'un précipice pendant que des cannibales fanatiques vous tirent dessus, votre champ de vision se réduit, vous êtes pris de vertige, votre vue se brouille, vos mains tremblent et vous commencez à parler tout seul et à gémir en implorant une mort miséricordieuse. Croyez-moi, c'est très rigolo d'essayer d'échapper aux pattes griffues d'une chose grande comme un immeuble alors que votre écran fond et que vous avez l'impression d'avoir bu deux litres d'éthanol coupé à l'antigel. Accessoirement Call of Cthulhu tente aussi de vous rendre fou avec des points de sauvegarde mal placés, des vieux bugs pas corrigés de la version Xbox ou ajoutés par la V.F., ainsi que quelques puzzles et labyrinthes à se taper la tête sur les murs mais ça, on aurait pu s'en passer. On peut aussi regretter certains chapitres peu inspirés, une trame générale qui a bien du mal à justifier la survie du héros, ou encore un jeu d'acteur pas toujours bien dirigé, mais ne crachons pas dans la soupe. S'il a de gros défauts, Dark Corners of the Earth possède simplement trop de qualités pour que les fidèles du Mythe puissent passer à côté.

Atomic

Un peu de technique

Développé pour la Xbox, Dark Corners of the Earth a en plus connu pas mal de retard. La qualité de l'image et l'I.A. en souffrent, le bon côté étant que ça permet de faire tourner le jeu sur un vieux PC.





C'est sur cet écran que vous essayerez de soigner lacérations purulentes et fractures ouvertes.

En Deux Mots

Si vous rêvez d'anomalies blasphématoires surgies des abysses, d'indicibles cités cyclopéennes, de temples grotesques aux angles non-euclidiens et de jeu action-aventure linéaire et techniquement dépassé, ne cherchez pas plus loin. Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn…

- \+ Ambiance lovecraftienne
- \+ Aventure en vue subjective
- \+ La bande sonore
- − Quelques passages médiocres
- − Bugs pénibles
- − Voix répétitives

5 Technique

7 Artistique

7 Intérêt

QUELQUE PART AU DÉPARTEMENT « ACHATS » D'UBISOFT, IL Y A QUELQUES MOIS... : « CHEF, ON A UN PROBLÈME, ON MANQUE DE TITRES POUR FÉVRIER 2006, LES GARS DU MARKETING VONT NOUS JETER DES CALCULETTES À LA GUEULE... »



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Capcom/Japon
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais/français/japonais



Jean Reno et son épée pour allumer les barbecues.

Un peu de technique

Pas de surprise : c'est un jeu PS2, ça tournera donc sans problème sur un PC d'il y a quatre ans. Et peut-être même sur une calculatrice.



Onimusha 3

ABERRATION



Onimusha 3, un jeu éducatif.

Mince, on n'a pas un vieux truc qui traîne dans les cartons ?
- Ben, y'a Capcom qui veut sortir Onimusha 3 sur PC.
- Quoi ? Ce truc de naze avec Jean Reno ? Le plus mauvais épisode de la série, sorti y'a deux ans sur PS2 ?
- Ouais... je sais bien, mais...
- Excellente idée, j'adore ce que vous faites !
Oui, j'extrapole, mais j'ai beau retourner le schmilblick dans tous les sens, je ne vois pas pourquoi ce titre a finalement eu les honneurs d'une sortie sur PC. Peut-être juste un grand moment de distraction chez Ubi... ou alors Capcom possède des photos de Rayman et Sam Fisher en situation compromettante.

Parlons un peu du jeu quand même

Pour commencer, le scénario est d'une débilité telle qu'il aurait pu être écrit par Gruth. Jean Reno incarne un super-flic parisien propulsé dans le Japon médiéval, comme ça, pouf. Au même moment, Samanosuke, le héros de la saga (totalement inconnu des joueurs PC, mais c'est un détail), débarque par la même faille dans la capitale française. Ensemble, ils devront terrasser le machiavélique Oda Nobunaga, sorcier à la tête d'une armée de monstres et bien décidé à conquérir le monde. Pour parvenir à déjouer ses plans diahahahboliques, et réintégrer leur époque d'origine, nos deux guerriers vont s'unir et distribuer de grandes claques à tous ces vilains pas beaux. Nous, en l'occurrence, c'est plutôt à Capcom qu'on a envie de mettre des baffes.

Faute !

Non seulement, le titre est un beat'em all aux fondements éculés, mais en plus, ce portage PC est en tout point similaire à la version PS2 : graphiquement pas de quoi se décoller la rétine, surtout que les caméras jouent régulièrement aux girouettes. Même les aides de jeu n'ont pas bougé d'un poil de loutre. Alors, quand le jeu vous dit d'appuyer sur R1 et sur X pour effectuer un jump qui déboîte et que la doc vous signale qu'en fait, il faut appuyer sur CTRL et U, on regarde son clavier avec une mine dubitative. Et on soupire... Onimusha 3 n'était déjà guère brillant sur « Plestécheune », il ne marquera pas plus l'histoire du jeu vidéo sur nos machines. Vu le prix attractif de cette chose, il constitue sans conteste un achat idéal pour faire une mauvaise blague à un pote.

Faskil

TIPS TECHNIQUE

Achtung ! La version packagée disponible dans le commerce tourne à trois images par seconde. En cause, la protection Starforce qui vient joyeusement flinguer le framerate. Ubisoft a promis un patch pour bientôt. Enfin, pour les deux du fond que ça intéresse...

En Deux Mots

Deux ans après une sortie tièdement accueillie sur PS2, Onimusha 3 se fraie un chemin sur PC. Portage paresseux au scénario involontairement burlesque, il n'offre même pas de quoi lever un sourcil d'intérêt.

+ Pas cher
- Le scénario, ridicule
- Techniquement au niveau d'une PS2
- Jean Reno

3	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT



Marc Eckō's Getting Up

TUEUR DE COUCHE D'OZONE

Salut mon pote, moi c'est Fumble, de la crew Joystick, et je vais te causer d'un jeu trop chantmé : Getting Up. C'est la story d'un keum qui vit à New Radius, une bonne vieille zone ricaine. Son nom c'est Trane et c'est ce mec que tu diriges. Tu vas côtoyer les légendes du graff tout au long du scénar écrit par Marc Eckō himself ! Si t'es pas un Toy, tu sauras niquer le crew des VANR, mais c'est pas eux les tarbas de l'histoire. La vrai vermine dans c'te bas monde, c'est les keufs du CCK, la police anti-caillera mise en place par Sarko... Sung, le maire de New Radius. Ils n'hésiteront pas à te marave si tu les croises. Alors soit tu leur lattes la face, sois tu joues l'esquive et tu les mystifies en cartonnant un max de spots juste sous leurs petits yeux de porcs. Et si t'en as dans le froc, t'iras loin petit Toy, tu deviendras une légende !

C'est agaçant, n'est-ce pas ?

Si vous avez supporté ce premier paragraphe sans transformer votre Joy en sciure pour chat, vous avez peut-être ce qu'il faut pour jouer à Getting Up. L'ambiance y est plutôt pittoresque et les niveaux sont peuplés d'indigènes fascinants. La bande originale du jeu s'avère aussi très bien fournie, surtout en Rap. Évidemment, je ne pourrais dire si la qualité est au rendez-vous, je n'écoute pas cette musique de sauvage, moi.

YO G PÉCHO 1JEU TRO DLA BAL G KIF A MOR ZYVA C TRO MORTEL !! LE KEUM Y GRAF Y TAG É Y LATT DES KEUF LOL ! SA ASSUR GRAV SA REUM ! FO KE JEN COSE SUR MON SKYBLOG ! LOLOLOL




PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR The Collective/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Mais l'effort est là. Quand on a le nom de Marc Eckō sur la boîte, le reste vient facilement. Enfin peut-être pas du côté des développeurs : la réalisation globale façon vieille console en rebutera plus d'un, que ce soit au niveau des graphismes, des animations ou même du mixage du son. Mention spéciale à la caméra qui reçoit notre grand prix Parkinson.

Fallait pas, c'est trop

Quand bien même on fermerait les yeux sur les bugs qui parsèment cette œuvre peaufinée à coups de parpaing, le gameplay finira de nous passer l'envie de se rebeller contre la société. Les combats sont assez rythmés, mais très limités et répétitifs, les acrobaties dans le décor restent bien en deçà d'un Prince of Persia, et perdre des heures à peinturlurer des murs, ça lasse (même si certains designs sont fort jolis, ma foi). Je ne sais pas si les graffs sont de l'art ou pas, mais une chose est certaine : Getting Up n'est pas un bon jeu vidéo.

Fumble



Trane a mis sa capuche ! Il est paré pour une phase d'infiltration (pourrie).

Un peu de technique

La configuration minimale devrait largement suffire à faire tourner Getting Up. Je vous dirais bien de sauvegarder souvent pour pallier les plantages, mais le jeu utilise un système de checkpoints (mal placés, évidemment).

En Deux Mots

Avec un peu plus d'ambition, de travail et de talent, le studio The Collective aurait pu nous pondre un bon petit jeu. Là, non... rien ne fonctionne vraiment. On se demande le pourquoi du portage de Getting Up sur PC.

+ Ambiance bien rendue
+ La bande originale
- Réalisation de racaille
- Gameplay fouillis et foiré

4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

Les jeux de rôle de table sont à l'origine des RPG sur ordinateur, et donc des MMORPG, tel Everquest. Donjons & Dragons s'est, depuis bien longtemps, tout fait pomper. Mais là où les pilleurs se sont contentés de prendre exemple, Turbine a décidé de retranscrire le plus fidèlement possible non seulement l'ambiance, mais aussi toutes les règles de D&D pour sa toute nouvelle version MMO. Il faut dire que s'attaquer à cette licence est un joli défi (et accessoirement un pari marketing). Des cohortes de fans attendaient les développeurs au tournant, prêts à les étriper à la moindre incartade. Moi, perso, savoir que le jeu utilise l'édition 3.5, ça ne me parle pas des masses. C'est donc en joueur lambda et pas en connaisseur que j'ai testé, et vous allez le voir, cela fait toute la différence.

Toute l'action prend place à Stormreach, une importante ville d'Eberron. Cet univers qui mélange magie et technologie prend le pas sur les Royaumes Oubliés.



Je ne suis paaas un boulet !

Dès la création du personnage, les rôlistes retrouvent leurs marques avec une fiche quasi conforme : points de caractéristique à répartir et dizaines de compétences à choisir. En bon vieux routier du MMO, j'ai décidé de bidouiller tout ça. Ton profil type prédéfini, tu te le gardes, monsieur, moi je fais comme les grands et je crée tout, tout seul ! Le souci c'est que les indications sont relativement limitées. J'ai réussi l'exploit d'avoir deux premiers persos totalement inutiles : un sorcier incapable de lancer un sort et une voleuse qui rate tous ses coups (n.d. Fumble : c'est normal, c'est le système D20). Et je ne suis pas non plus complètement crétin, j'ai suivi les petites aides. Mais non, pas la peine d'aller bidouiller si vous n'êtes pas connaisseur, parce que le moindre point mal placé est fatal. Le choix de la classe est très important. Là encore, le jeu reste strictement fidèle : les magiciens sont très, très durs à monter et injouables en solo dès la première mission. En revanche, ils déchirent à haut niveau, mais ça je ne le verrai jamais.

Donjons & Dragons Online

MMORPG SUR TABLE

J'AI FAIT UNE SEULE SOIRÉE D&D DANS MA VIE, AU LYCÉE AVEC UN POTE PASSIONNÉ ET LES NANAS DE LA BANDE. ELLES N'ONT RIEN CAPTÉ, LE MJ A PÉTÉ UN CÂBLE ET ON N'A JAMAIS QUITTÉ LA TAVERNE. APRÈS MES AVENTURES DANS DONJONS & DRAGONS ONLINE, JE LES COMPRENDS MIEUX.


TOUT PUBLIC


INTERNET

CONFIG MINIMUM CPU 1.6 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Codemasters
DÉVELOPPEUR Turbine/Etats-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais sur la version testée

Un peu de technique

Comme le jeu comporte un côté action, je recommande que vous baissiez les détails jusqu'à ce que ce soit bien fluide. Ramer en plein combat peut signifier la mort... Doublez la config mini pour jouer dans un bel environnement.

Encore du MMO à quatre !

Comme c'est la mode, DDO repose à 100% sur des instances. Pour chaque quête, on entre dans un donjon réservé à son groupe. Dans le déroulement, c'est assez bien fait : une voix off vous guide et vous alerte façon maître du jeu (« vous sentez des vibrations, attention il y a peut-être un piège »). La plupart de ces donjons sont construits sur le même modèle, assez linéaire, du « porte–monstre–trésor » typique de D&D. Rapidement on ne lit plus les conversations avec les Personnages Non Joueurs... on valide et on



Une bonne idée, ces petites vidéos qui présentent chaque classe. Faites vous la main sur un barbare ou un guerrier, les classes magiques sont trop difficiles pour débuter.



Il y a beaucoup d'éléments arcade/action, comme ces lames qui tombent du plafond et me barrent le passage.

avance. Exit l'effort scénaristique, pourtant notable. Soyons clairs : n'achetez pas ce MMO si vous ne comptez pas y retrouver deux ou trois potes, car on est vraiment face à un jeu de rôle pur et dur. Seul, vous n'êtes pas grand-chose et tout le contenu est prévu pour des groupes d'aventuriers. DDO se pratique comme un JDR traditionnel. On prend rendez-vous le samedi soir avec les copains et, plutôt que de se mettre autour d'une table, on lance le jeu. Notez que ça peut être sympa, mais ça limite aussi pas mal les occasions de profiter de son abonnement.

Aubergiste, encore une tournée…

Tout cela aurait pu passer si Turbine n'avait pas été aussi jusqu'au-boutiste sur les règles. Respecter la licence à la lettre, c'est bien en théorie, mais dans les faits on arrive à une succession d'aberrations. Déjà, la part


À deux, ça va déjà un peu mieux, mais ce n'est toujours pas la joie. Prévoyez des groupes de trois ou quatre minimum.

de hasard lié au lancer du fameux D20 est bien trop insupportable pour un MMO. Le fan dira que c'est normal et que je n'ai rien compris, mais je vous donne tout de même un autre exemple : on ne régénère que dans les auberges. Imaginez que dès le premier combat, vous ayez subi trop de dommages… Ce n'est pas la peine de continuer ! Il n'y a que deux solutions, trouver une pierre de soin, en général bien protégée, dans le donjon ou s'en aller poireauter à la taverne. Et au retour, 20% de malus d'expérience sur le total promis ! Entre les sorties en urgence et les morts, j'ai passé le plus


Les auberges sont les points centraux du jeu, vous passerez pas mal de temps dedans, ou à proximité, pour récupérer et trouver un groupe.


Ces pierres de repos et de vie vous permettront de récupérer un peu à mi-donjon. Attention, c'est à usage unique et entraîne une pénalité d'expérience.

clair de mon temps dans l'auberge ou sur son chemin. Ça s'arrange un peu plus tard avec l'amélioration du personnage, mais soyez averti : les débuts seront longs et difficiles. Surtout que la progression des niveaux est incroyablement lente.

Grand fond, petite forme

Et il y a plein de petits trucs énervants comme ça. Il faut absolument grouper. O.K., mais les quêtes ne sont même pas partagées quand on entre dans le donjon. Il est impossible de trouver au départ certaines armes, même si vous en avez fait votre spécialité. Des sorts nécessitent des ingrédients, tout aussi introuvables ou hors de prix. Encore une fois le fan pardonnera, le joueur lambda prendra la fuite. Notez que tout n'est pas mauvais, loin de là. Le côté action passe bien : on saute, on tape, on esquive grâce à la souris ou au clavier, c'est très dynamique. Les personnages et les décors sont plutôt jolis. Le souci sur ce point, c'est que c'est optimisé à la Turbine (RIP Asheron's Call 2) et ça rame salement sur une machine convenable si on ne met pas toutes les options au minimum. Sans compter que les zones hors donjons sont sujettes au lag. Bref, je le dis et je le répète, DDO est réservé aux fans du JDR, ceux qui ont connu les longues nuits avec un MJ et qui sont prêts à consacrer autant de temps et de patience, entre potes, à faire tout pareil dans un jeu vidéo.

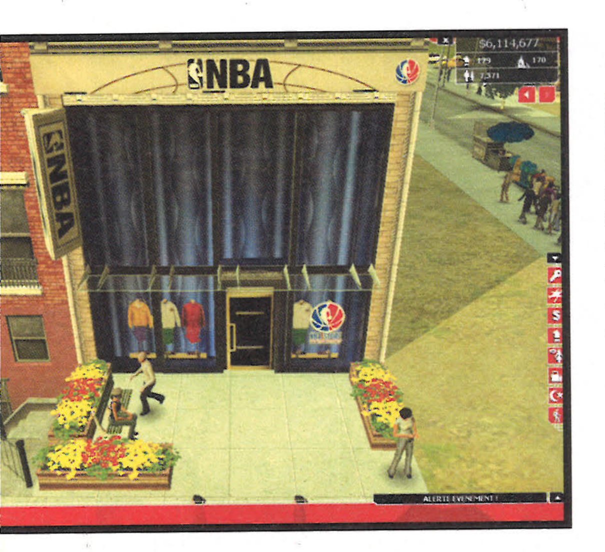
Nedd

En Deux Mots

L'effort est louable, mais le résultat tombe à plat. En respectant à la lettre les règles D&D, Turbine a fait de son DDO un jeu réservé aux seuls vrais fans du JDR. Les autres devront s'accrocher et penser à venir avec des potes.

- + Respecte parfaitement la licence D&D
- + La richesse de l'univers d'Eberron
- + Le côté arcade/action
- − Un bon JDR ne fait pas forcément un bon MMO
- − Un gameplay fastidieux et répétitif
- − Trop dur pour le débutant et injouable en solo

5	Technique
7	Artistique
5	Intérêt



Ahhh New York. Ville mythique dont chaque quartier regorge d'histoire et de culture. Greenwich Village et ses étudiants fêtards ; East Village et sa jeunesse underground, ses salles de concert Punk Rock ; Chinatown, aussi ! Les temples bouddhistes, les écoles de kung-fu et surtout une myriade de boutiques discount qui vous refourgueront des fausses Rolex. Ça vous paraît cliché ? Eh bien, ne jouez pas à Tycoon City alors, parce que c'est cette vision idiote de la grosse pomme que Deep Red propose aux entrepreneurs du dimanche. Pour chaque portion de Manhattan, vous aurez tout le terrain voulu afin de recréer l'âme new-yorkaise à coups d'habitations, de magasins, de restaurants ou de clubs en tout genre.

Un petit concert ? Ce n'est qu'un des rares événements à organiser prévu par un jeu très dirigiste.



SIM CITY, C'EST BIEN, MAIS GÉRER UN BUDGET, FIXER DES IMPÔTS, RÉGLER LES PROBLÈMES DE CIRCULATION, DE POLLUTION OU DE SÉCURITÉ, C'EST BIEN DIFFICILE. IL FAUT RÉFLÉCHIR ET TOUT. HEUREUSEMENT, DEEP RED NOUS APPORTE LA SOLUTION.

Tycoon City New York

GROUND ZERO

Sim Déco

Histoire de vous aiguiller, le jeu vous propose des défis inratables : créer une chaîne de restos italiens, organiser un concert dans un parc, etc. En récompense, vous obtenez un bon paquet de points d'amélioration. Ceux-ci servent à décorer vos propriétés selon trois grands critères : l'attrait, la satisfaction et la beauté. Collez une enseigne, un distributeur de boissons, un homme sandwich pour faire la pub et quelques fleurs, et c'est parti pour les bénéfices ! Recommencez pour chaque bâtiment. Une fois que vous aurez suffisamment rempli un quartier, le suivant sera débloqué : rebelote. Vous trouvez ça simpliste et répétitif ? Ça l'est à un point difficilement imaginable.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Deep Red Games/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français

TIPS JEU

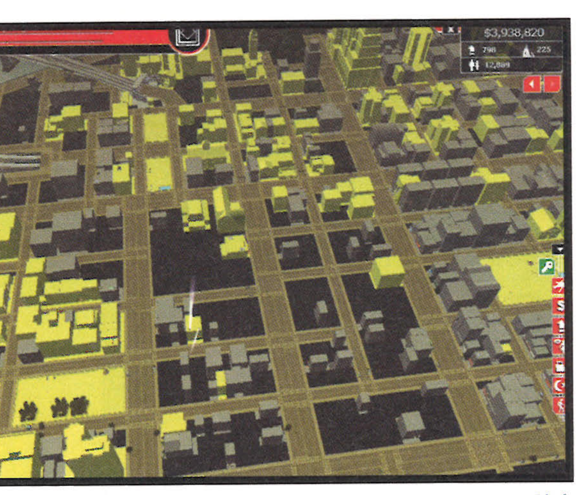
Une fois un ou deux quartiers terminés, laissez donc le jeu tourner tout seul, en vitesse x4. Vous aurez plusieurs millions à dépenser en revenant une heure plus tard.

Une belle page de pub

On était prévenu par les devs eux-mêmes : Tycoon City, c'est du grand public, au point que toute forme de gameplay a été écartée pour laisser place à un wallpaper interactif manipulable par n'importe qui. Que le jeu soit blindé de pubs pour des marques ne le rendent pas plus attrayant à mes yeux, même s'il s'agit d'une des fiertés de Deep Red (mais comment ont-ils obtenu tous ces droits ?). Et s'il est plutôt mignon, TCNY manque singulièrement d'efforts dans la réalisation. À part des voitures et des gens qui se baladent dans les rues, circulez, il n'y a pas grand-chose à voir. J'ai beau réfléchir, je ne comprends pas à qui est destiné ce produit. Pas à des joueurs, en tout cas.

Fumble





Les immeubles en jaune sont ma propriété. Le reste est possédé par la ville ou par des concurrents ineptes.

Un peu de technique

La configuration minimale semble correcte si on y ajoute un peu de mémoire vive. Pensez à enregistrer vos progrès souvent aussi, car le jeu plante parfois et il n'y a aucune sauvegarde automatique.

En Deux Mots

Tycoon City New York : un jouet vite lassant que l'on explore d'une main tout en égouttant ses spaghettis de l'autre. L'intérêt ludique m'échappe totalement, mais ça peut faire un passe-temps correct.

+ Ça occupera papy
- Aucun intérêt
- Manque d'animations

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT





LES SIMULATIONS, C'EST BIEN. MAIS PARFOIS ON A ENVIE DE SE DÉTENDRE UN PEU, DE ROULER À TOMBEAU OUVERT, D'EXPLOSER SA BAGNOLE DANS LE PREMIER MUR VENU ET DE REPARTIR COMME SI DE RIEN N'ÉTAIT EN SIFFLOTANT. ÇA TOMBE BIEN, C'EST CE QUE CRASHDAY NOUS PROPOSE.

John Williams ? Tout à l'heure, j'ai croisé un Emmet Brown. Étrange, ça me dit quelque chose.



Crashday

PNEU MIEUX FAIRE

Ah ces jeux qui vous replongent dans le passé… Je lance Crashday et je me mets subitement à regarder le plafond d'un air pensif en songeant à ces heures passées à jouer aux petites bagnoles dans ma chambre de gosse. Je les envoyais valser dans le mur, l'une contre l'autre ou sautais à pieds joints dessus avant de me retrouver les quatre fers en l'air (on oublie parfois que ces trucs ont des roues). Et là, je joue à peu près à la même chose, vingt ans plus tard sur une bécane coûtant la peau des fesses de Kristen Bell. L'avantage ? Ici je peux les casser autant que je le souhaite, je ne me ferai pas engueuler et c'est pour du rire puisqu'elles seront intactes à la course suivante ! Wouhou ! On a bien évolué en quelques années ! Les développeurs se sont lâchés en reprenant un peu le meilleur des ténors de l'arcade. Destruction Derby, Flatout, Twisted Metal ou Trackmania, ça vous dit quelque chose ? Moi ça me fait directement envie et, sur le papier, Crashday semble pouvoir rivaliser sans aucun souci avec la concurrence. Sur le papier du moins.

Carambolage

Parce qu'en réalité, il en va tout autrement. Autant commencer par les bons points, ça ira nettement plus vite. Crashday se montre visuellement avenant avec des décors sympas et agréables à la rétine. Les carcasses des voitures se déforment dans tous les sens en un milliard de petites particules rigolotes et… voilà, c'est à peu près tout. Pour le reste, la jouabilité s'avère douteuse avec des tacots de trois tonnes collés à la route ou leurs copines de six grammes capables d'effectuer trois tours sur elles-mêmes à la moindre pression sur une flèche de direction. Je force le trait pour vous dire à quel point la subtilité du pilotage semble avoir échappé aux développeurs. Il y a bien des courses, des armes (mitrailleuses et missiles), des concours de cascade ou un tas de mini-jeux débiles, mais rien sur lequel on ait envie de s'attarder longtemps. Sans parler du mode carrière (enchaînement de tous les modes de jeu) bouclé en une heure face à une intelligence artificielle aussi réactive qu'une pomme de terre qu'on menace d'éplucher. Reste un titre moyen en solo, un poil plus rigolo en multi mais jamais vraiment à la hauteur. Préférez-lui un Flatout ou un Trackmania, ça ne coûte pas plus cher et on s'amuse nettement plus.

Yavin

Un peu de technique

Laissez tomber la config mini, elle est ultra optimiste. Pour jouer à Crashday, il faudra compter sur un processeur à 2,5 GHz, 1 Go de Ram et une carte vidéo compatible Direct X 9. Ça ne rendra pas le jeu meilleur, mais au moins il sera fluide.


TOUT PUBLIC

INTERNET 8

LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Moon Byte Studios/Allemagne
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS



Plus on fait le con avec les rampes, plus on gagne des points.



En route pour le saut à ski en voiture. Sans skis.

En Deux Mots

Une déception. À vouloir trop en faire, on ne parvient pas à sortir grand-chose de bon. Jouabilité moyenne, mode solo torché à toute vitesse et multi amusant pendant deux heures. Crashday n'est malheureusement pas à la hauteur des titres illustres dont il s'inspire. Dommage.

+ Rigolo un court moment
+ On peut construire ses propres circuits
- Répétitif et bancal
- Différents gameplay, aucun maîtrisé

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



Au milieu de la cohorte de locomotives tchèques et américaines, on croise parfois quelques faciès un peu plus connus...

Ne vous laissez pas influencer par les captures d'écran parsemées sur cette page : Locomania est tout sauf un jeu de train. On ne vous demandera pas de tenir à la seconde des horaires ou de respecter scrupuleusement des limitations de vitesse. Toutes ces choses qui me font vibrer sont absentes de Locomania. C'est avant tout un jeu de réflexion qui prend pour prétexte le monde ferroviaire. Pour ceux qui souhaitent à tout prix rentrer dans un personnage, imaginez que vous êtes un contrôleur à la tête d'un gros paquet de rails, sur lesquels vous devrez aider des trains à circuler. Enfin ça, c'est pour la théorie.

Viva la vida loco !

La pratique est un peu plus complexe, des convois vont se présenter à plusieurs entrées avec un certain

Locomania

TRAINS À GRANDE VIVACITÉ INTELLECTUELLE

JE SUIS UN GRAND FAN DE CROISEMENTS. NON, JE NE PARLE PAS D'INTERSECTIONS OU D'AUTRES AIGUILLAGES : J'AIME LORSQUE LES ÉDITEURS MÉLANGENT LES GENRES ! APRÈS LE MMO – SIMULATION DE GOLF, 7FX RÉALISE MON SECOND RÊVE : LE PUZZLE FERROVIAIRE. PROCHAINE ÉTAPE, LE MMO – PUISSANCE 4 ?

nombre de contraintes. Certains devront simplement ressortir de votre réseau par un point donné, d'autres devront faire un ou plusieurs arrêts. Vous avez à votre disposition une série d'aiguillages et de panneaux de signalisation qui vous permettront de diriger et d'arrêter les trains. On se déplacera dans une vue en trois dimensions afin de changer au bon moment les signalétiques pour que tous les trains arrivent à bon port. Bien évidemment, les choses vont rapidement se compliquer, les points d'entrées peuvent également être des sorties. Ce qui veut dire que vous vous retrouverez dans des situations de blocage. Il faudra au besoin faire rebrousser chemin et, lorsque c'est possible, bloquer les convois derrière un aiguillage. C'est là toute la subtilité du jeu. Sans parler des « express » qui n'ont pas trop de temps à perdre et à qui vous devrez donner la priorité ! Il y a toujours des passe-droits...

Mono Maniaque

Si l'on met de côté les mouvements de la caméra, un poil originaux (elle a une fâcheuse tendance à aller vers le bas), Locomania est un petit bijou avec des challenges qui deviendront vite complexes. Peut-être un peu trop et c'est son seul défaut : ceux que le genre de la réflexion dérange risquent de se lasser des actions assez rébarbatives à réaliser sur les cartes. Les autres apprécieront les défis proposés par ce titre au prix massacré de 20 euros.

C_Wiz



TOUT PUBLIC

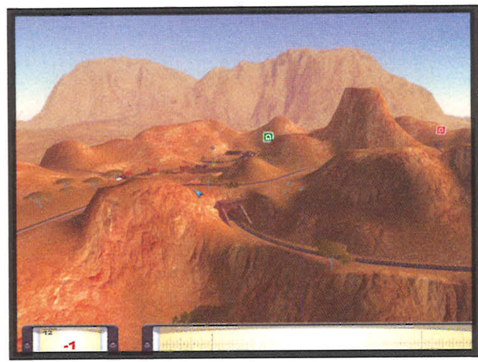
CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo, Carte 3D 64 Mo
ÉDITEUR Lighthouse Interactive
DÉVELOPPEUR 7FX/République Tchèque
TEXTE ET VOIX en français



Première victoire en poche, vous pourrez comparer vos scores en ligne avec les joueurs du monde entier.

Un peu de technique

Véritable petit bijou, le moteur 3D de Locomania est une véritable leçon. Il s'adaptera aussi bien aux petites configs qu'aux machines de course, offrant le cas échéant un réalisme bien plaisant.



Poussé au maximum, le moteur 3D de Locomania fait de très belles choses.

En Deux Mots

Réflexion ! Fans de trains, ne vous trompez pas de cible : si vous n'aimez pas les casse-tête tordus et autres planifications de trafic, vous risquez de ne pas trouver totalement votre compte. Le niveau est relevé, mais vous aurez le temps de faire chauffer les neurones pendant le trajet des convois.

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

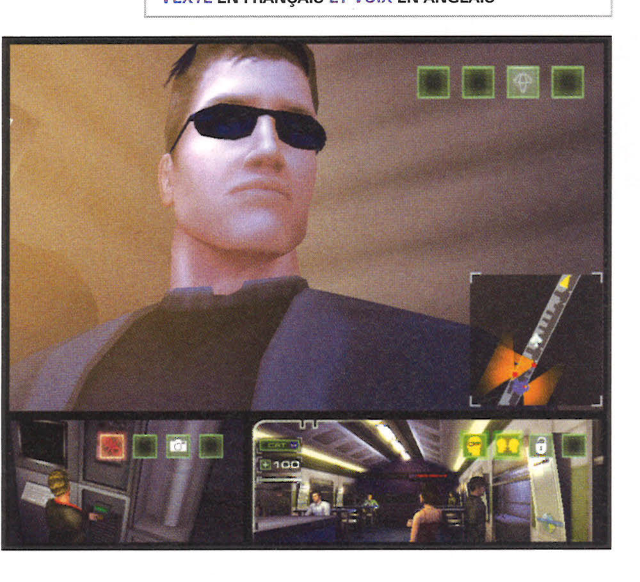


INTÉRÊT

+ Challenges ardus
+ Compétition indirecte sur Internet.
- Repoussera le chaland par sa difficulté



Config minimum CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Monte Cristo Multimédia
Développeur Eko Software/France
Texte en français **et voix** en anglais



Th3 Plan

INFILTRATION DU PAUVRE

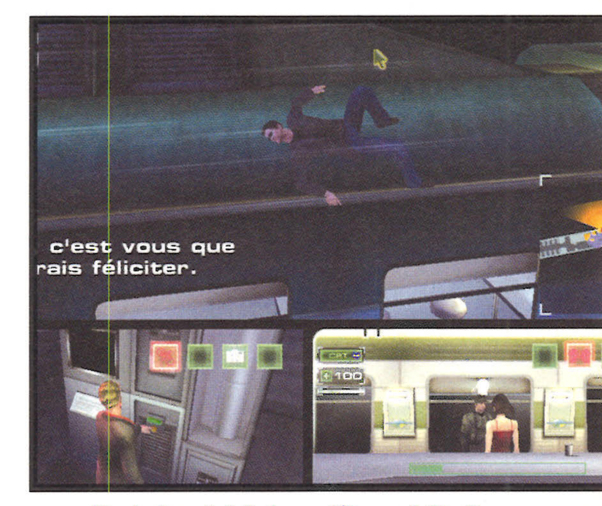
CHEZ EKO SOFTWARE, ON VÉNÈRE SAM FISHER ET SNAKE. ALORS, AVEC LES MOYENS DU BORD, LES DÉVELOPPEURS FRANÇAIS ONT DÉCIDÉ DE RENDRE UN HOMMAGE À LEURS DEUX HÉROS PRÉFÉRÉS. AVEC LES MOYENS DU BORD, J'INSISTE...

Comme disait l'autre (Duke Nukem, je crois), « l'enfer est pavé de bonnes intentions ». Et dans un monde idéal, un monde où Jacques Martin serait roi, on pourrait se contenter de mettre 10 à tout le monde, sous vos applaudissements. Malheureusement, ce n'est pas pour ça qu'on nous paie. Et, contrairement à l'école des fans, quand quelqu'un chante faux, on ne lève pas bien haut sa petite plaquette, mais on s'en sert pour lui asséner de violents coups sur le crâne. Sur le papier, Th3 Plan disposait pourtant d'arguments pour plaire : une intrigue bien trempée, tournant autour d'un cambriolage épique, des personnages hauts en couleur, avec des surnoms pour se la raconter et la possibilité d'en contrôler plusieurs simultanément, histoire de profiter intelligemment de leurs compétences propres. Mais, car il y a bien entendu un « mais », tout cela aurait pu fonctionner avec l'efficacité d'un Fumble en plein bouclage si le titre n'était pas plombé par un « scripting » abusif et un manque flagrant d'I.A.

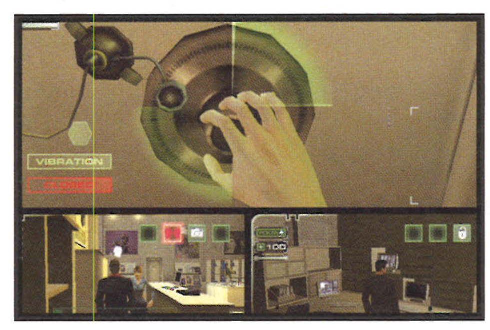
Liberté chérie

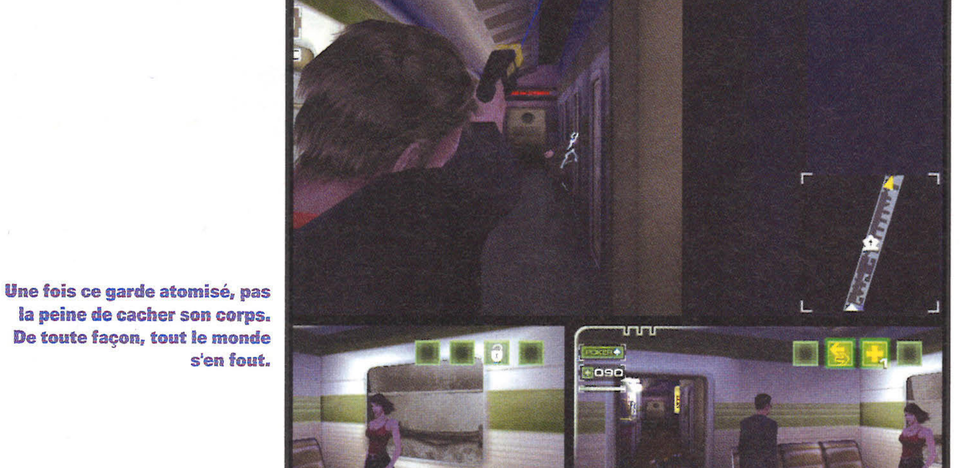
C'est bien simple : chaque niveau vous imposera de remplir une série d'objectifs (débloquer une porte, prendre une photo compromettante, pirater des caméras de surveillance) et vous ne disposerez que d'une seule manière de les réaliser : celle imaginée par les développeurs. Et blam, voilà qui flingue tout esprit d'initiative dès les prémices. Qui plus est, vos adversaires ne disposent d'aucun libre arbitre et se contentent de suivre à la ligne les instructions codées dans la cacahuète qui leur sert de cerveau. Pire, certains scripts ne se déclenchent parfois que sous certaines conditions défiant toute logique. Par exemple, dans un des premiers niveaux, si une partie de votre équipe n'a pas éliminé le premier garde qu'elle rencontre, le troisième perso coincé à l'autre bout ne pourra pas progresser... parce que le bon script ne se débloquera pas, alors que les deux événements n'ont aucun lien entre eux. Toute la difficulté consiste alors à piger comment fonctionnent ces scripts et cette débauche de mécanismes figés plombe toute amorce de réalisme. Sans compter que le jeu, adapté à la va-vite de la PS2, souffre de bugs pénibles et d'une palette graphique héritée de la console : terne. Au mieux, il est bien souvent franchement laid. Seul son prix modeste pourrait faire pencher la balance en sa faveur. Mais pour le même tarif, on trouve sans peine les premiers opus de Splinter Cell, nettement plus complexes et ouverts. Je dis ça, je dis rien...

Faskil



Pendant que la jolie brune détourne l'attention du garde, le Joker fait le mariole sur le toit du train.





Une fois ce garde atomisé, pas la peine de cacher son corps. De toute façon, tout le monde s'en fout.

Un peu de technique

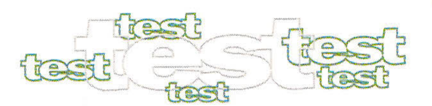
Aucun souci à se faire de ce côté-là : pour une fois, la config mini recommandée n'est pas abusée et Th3 Plan tournera sans la moindre difficulté sur un PC d'entrée de gamme.

En Deux Mots

Clone avoué de Splinter Cell et autres Metal Gear Solid, Th3 Plan ne tient malheureusement pas ses promesses : trop scripté et porté à la va-vite d'une version PS2 déjà imparfaite. Dommage, il avait plutôt un bon fond.

+ Un background sympa
- Ultra-scripté et linéaire
- Laid
- Sans pad, la prise en main est plus que délicate

4	Technique
4	Artistique
3	Intérêt





Comment ça, mauvais sens ?!

UN JEU AVEC UNIQUEMENT DES VOLKSWAGEN ? ET POURQUOI PAS DES FORD, DES ALFA, VOIRE DES MERCEDES, HEIN ? NON MAIS JE VOUS LE DEMANDE ! PARCE QUE ÇA A DÉJÀ ÉTÉ FAIT ? AH, BON, O.K., JE N'AI RIEN DIT.

GTI Racing

EMPIRE D'ESSENCE

TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR SDLL
DÉVELOPPEUR TECHLAND/POLOGNE
TEXTE EN FRANÇAIS & VOIX -



Zut, le prix du carburant est encore en hausse.

Les Polonais sont des gens bien. D'abord parce qu'ils vous filent très facilement un coup de pouce en cas de souci de plomberie et ensuite, car ils ne sont pas rancuniers. Tenez, certains d'entre eux ont réalisé un jeu sur la plus célèbre marque de voitures allemande alors que leur pays s'est fait laminer en 10 secondes par des Teutons il y a quelques décennies. Bref, vous ne lisez pas ce texte pour subir un cours d'histoire, mais tant que je vous tiens et que je peux radoter, moi ça me va. Saviez-vous que la VW Golf a maintenant 30 ans ? Sur cette période et en cinq générations, la petite coquine a réussi à envoyer la plupart de ses concurrentes au cimetière et figure toujours en tête de liste des voitures les plus vendues. Fleuron de la gamme, la déclinaison GTI (indirectement responsable du massacre de millions de jeunes conducteurs imbibés d'alcool) est celle qui nous intéresse aujourd'hui puisque particulièrement mise en avant dans ce titre qui porte son nom.
On peut la piloter dans une bonne quinzaine de versions différentes, mais ce n'est pas tout, d'autres véhicules de la marque sont de la partie comme le minivan ou l'indémodable coccinelle

Voiture du peuple de l'herbe

Histoire de réduire les coûts, les développeurs ne se sont pas trop creusé le ciboulot et nous servent une resucée du moteur de Xpand Rally. Avec 2 ans de plus dans les pattes, le pauvre souffre de son grand âge et peine à épater avec ses décors fades et dépourvus d'animations. Ce n'est pas mieux du côté des voitures dont la modélisation grossière ne fait pas honneur aux modèles originaux. Classique dans son déroulement, GTI Racing propose l'éternel championnat, l'achat de véhicules, le tuning (soupir) et une jouabilité fantast... Ah, tiens, non, pas le dernier point. Le comportement des bagnoles se résume à une (très) légère variation de poids, et on se contente de faire droite et gauche comme un débile avec de temps en temps l'obligation d'effectuer un contre-braquage pour ne pas partir en tête-à-queue. De plus, le jeu ne propose pratiquement aucun challenge puisqu'il suffit d'équiper sa caisse de nouvelles pièces pour larguer une I.A. totalement autiste. Bref, un titre vraiment moyen, mais pas non plus une énorme daube. Si jamais il vous prend l'idée d'essayer, pensez à couper la techno miteuse servie en guise de fond sonore, ce n'est pas du Wagner, mais ça donne tout autant envie d'envahir la Pologne.

Yavin

Un peu de technique

Légèrement remis à niveau, le moteur d'Xpand Rally nécessitera tout de même une bonne config pour tourner en haute résolution sans éternuer. Comptez 2,5 GHz, 1 Go de Ram et une carte graphique type 9800 Pro pour jouer au max.



En Deux Mots

SANS GRANDE PRÉTENTION, GTI RACING N'EST QU'UN JEU DE PLUS À RÉSERVER AUX INCONDITIONNELS, LA FAUTE À UN PILOTAGE ET UN DÉROULEMENT UN PEU ENNUYEUX. PAS DE QUOI FOUETTER UN NEED FOR SPEED MOST WANTED.

+ Amusant pour les fans de VW
- Conduite sans subtilité
- Pas très beau
- Les musiques atroces

5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE


INTÉRÊT


Je sens que je vais me plaire ici.

Le Parrain

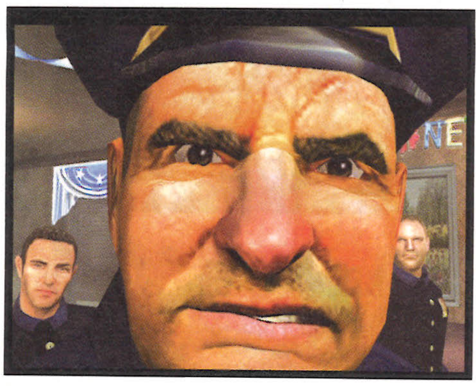
HAUTE TRAHISON

DEPUIS L'ANNONCE D'UNE ADAPTATION DU PARRAIN EN JEU VIDÉO, LE SCEPTICISME RÈGNE DANS LA RÉDACTION. LE PARI SEMBLE RISQUÉ, MAIS TOUS LES INGRÉDIENTS SONT RÉUNIS POUR QUE LE SUCCÈS SOIT AU RENDEZ-VOUS. VERDICT.

Dans notre grande série « les recettes miracles », nous allons voir comment fabriquer un hit. Tout d'abord, prenez une licence forte, si possible un film à succès, voire carrément une trilogie. Pour notre démonstration d'aujourd'hui, nous choisirons le Parrain de Francis Ford Coppola, adapté des romans de Mario Puzo. Ensuite, optons pour un type de jeu ultra-vendeur, qui a déjà fait ses preuves chez vos concurrents, comme un FPS ou un Tetris. En l'occurrence, ici, ce sera un GTA-like avec un environnement ouvert, de multiples missions à pied ou en voiture et une bonne dose de violence gratuite. Mélangez le tout et voilà, vous avez votre blockbuster... Ah, attendez... Quelque chose a foiré. On dirait bien que cette savante préparation tourne au clone indigeste. Mince. Revoyons l'action au ralenti... Ça partait bien pourtant, qu'est-ce qui a bien pu coincer ? Hmm, par où je commence ? Par le système de combat ridicule, qui impose d'incessants mouvements de souris d'avant en arrière pour décocher le moindre coup de poing ? Par le système de tir, qui part la plupart du temps aux fraises sans prévenir ? Par les ennemis, dont l'I.A. me fait dire que mon poisson rouge a de l'avenir dans la Mafia ? Je ne sais que choisir. Je pourrais encore vous parler des piétons qu'on écrase nonchalamment, du car-jacking (qu'on peut donc officiellement dater aux années 30, voilà qui est très réaliste), ou de la vitesse de course de votre héros, qui plante sur place n'importe quel véhicule... Mais comme disait mon ami Maxwell, pas la peine d'en rajouter.

PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Electronic Arts/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français


Bisous.

Le baiser de la mort

Peut-être pourra-t-on sauver le scénario ? Voyons ça : on incarne un orphelin qui intègre les rangs de la mafia pour venger la mort de ses parents. Et l'on suit de loin l'intrigue du premier film, sans avoir de réelle influence sur son déroulement, agissant plutôt dans l'ombre et se cantonnant à de menus larcins : assassinats, extorsions, courses poursuites... Allez, pour pousser jusqu'au bout l'hommage à GTA 3, on a même adjoint à ce beau canevas des graphismes presque dignes de la PS2 et des ralentissements insupportables (surtout pendant les poursuites en véhicules, là où ça énerve bien tout le monde). Bon, il y a peut-être moyen de sauver notre plat du jour malgré tout. Il suffit de ne pas être fan de la saga ciné ou des bouquins dont s'inspire le jeu, de ne pas être hermétique à une prise en main farfelue et surtout de n'avoir jamais joué à San Andreas ou Vice City. Une chose est sûre, le pauvre Mario Puzo doit tellement se retourner dans sa tombe qu'il a probablement atteint le centre de la planète à l'heure qu'il est.

Faskil

Un peu de technique

Surtout ne vous faites pas de souci : avec un P4 cadencé à 3 GHz, un bon gros giga de Ram et une X800 dans le ventre, vous aussi vous aurez droit aux mêmes ralentissements pendant les séquences en bagnole. Même en 1024x768. Comme ça, pas de jaloux. Par contre, oubliez la config minimum, c'est une vaste blague.





Zyva, file ton autoradio.

En Deux Mots

Le Parrain aurait pu être un met savoureux s'il n'avait pas été cuisiné par des gérants de McDo. Au final, même avec une recette alléchante sur le papier, ça reste malheureusement de la malbouffe.

+ Ça m'a donné envie de rejouer à Mafia
- Système de combat raté
- Nombreux ralentissements
- Parodie de GTA 3

6	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 32 Mo de Ram, carte vidéo 3D 4 Mo
ÉDITEUR Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR Beautiful Game Studios/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français



La retransmission des matches est sympa, mais pas réaliste pour deux sous !





Élaborez votre tactique, avec la direction des courses, l'orientation des passes…

L'Entraîneur 2006

ON REFAIT LE PATCH !

APRÈS UN OPUS AU GOÛT AMER, CELUI DE LA DÉFAITE SANS DOUTE, L'ENTRAÎNEUR NOUS REVIENT DANS UNE VERSION PROPRETTE, COHÉRENTE… MAIS QU'ONT FAIT LES DÉVELOPPEURS, À PART CORRIGER LES BUGS ?

L'Entraîneur a fait, il y a tout juste un an, sa crise d'adolescence. Fâché avec ses parents, les développeurs de Sports Interactive, il a décidé de fuguer et d'aller vivre chez des potes, dans les locaux de Beautiful Game Studios. Mais l'indépendance n'ayant pas que des bons côtés, il a vite déchanté. Les joueurs aussi ! L'Entraîneur 5 était « une parodie de football », comme diraient Thierry et Jean-Michel. Base de données fantasque, possibilités revues à la baisse… Des défauts rédhibitoires ! Conscients de ces erreurs, BGS et Eidos ont rectifié le tir, et L'Entraîneur 2006 nous revient dans une version « nettoyée ». Les incohérences de la base de données, confiée aux fans de centaines de clubs à travers le monde, ne sont plus qu'un mauvais souvenir. Désormais, Thierry Henry enchaîne les buts comme Faskil s'enfile des bières belges et Franck Ribéry, la nouvelle sensation du championnat, frappe aux portes de l'équipe de France. Bref, ce titre a considérablement gagné en réalisme.

Chasseur de têtes

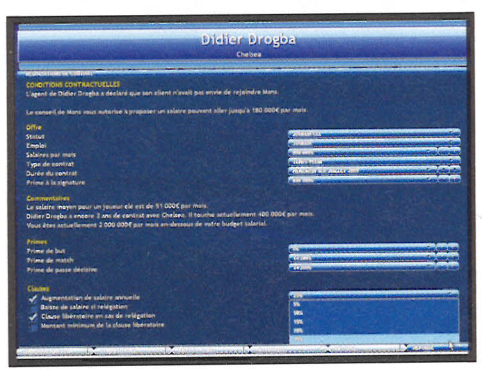
En passant un an à nettoyer le jeu de ses bugs, les développeurs n'ont pas eu trop de temps à consacrer aux nouveautés. Cependant, la retransmission des matches a changé, avec des rencontres visuellement proches du Subbuteo et encore plus de statistiques, mais l'I.A. de vos adversaires est à pleurer. On croirait assister à un match entre le PSG et la réserve de l'OM ! C'est un festival de passes ratées, de dégagements en touches… Bref, ça ressemble à tout, sauf à du foot. Mieux vaut se concentrer sur le quotidien du club. Définir les entraînements, élaborer la tactique, gérer la vie du groupe… Et surtout rechercher le nouveau Ronaldinho aux quatre coins du monde, ce qui n'est pas simple puisque la terre est ronde ! Pour cela, BGS a eu une idée géniale : simuler en arrière-plan les matches de tous les championnats. Ainsi, vous accéderez à toutes les stats d'un gamin qui évolue en Division 2 ukrainienne. Par ailleurs, les rapports de vos recruteurs sont plus détaillés et passent en revue les forces et les faiblesses du joueur que vous supervisez. Malheureusement, cette profusion de calculs mettra votre patience à rude épreuve, puisqu'il faut entre dix et vingt secondes pour passer d'une journée à l'autre. Bref, L'Entraîneur 2006 s'apparente plus à une version patchée de L'Entraîneur 5 qu'à un titre novateur… Pour 50 euros, on était en droit d'attendre un peu plus d'une telle licence !

Socrates

Un peu de technique

Les jeux de ce type sont aussi gourmands qu'un Far Cry ou un Half-Life 2. Si la configuration minimale est estimée à un processeur cadencé à 1 GHz et équipé de 256 Mo de Ram, celle qui est recommandée grimpe à 2 GHz et 512 Mo. Si vous avez plus, les performances sont encore meilleures, bien sûr.

Le mode Mécène, avec un budget colossal d'entrée, retire au jeu tout son charme.



Une prémonition ? Franck Ribéry est en équipe de France… Julien Rodriguez aussi !



En Deux Mots

L'ENTRAÎNEUR 2006 EST UN BON PETIT JEU DE MANAGEMENT, TROP GOURMAND MALHEUREUSEMENT ET SURTOUT N'APPORTANT PAS GRAND-CHOSE DE NOUVEAU. FOOTBALL MANAGER RESTE LA RÉFÉRENCE DU GENRE, D'UNE COURTE TÊTE DEVANT LFP MANAGER.

- + Un jeu sans bug !
- + Aucun défaut majeur
- − Les chargements !
- − Quoi de neuf, coach ?

4 TECHNIQUE
2 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



Un avion ? Où çà ?

Commandos Strike Force

HITMAN DU PAUVRE

TIENS, ET SI ON ADAPTAIT LA CÉLÈBRE SÉRIE COMMANDOS POUR EN FAIRE UN FPS CONSOLE BIEN GRAND PUBLIC ? CHIC, QUELLE BONNE IDÉE ! MAIS ATTENTION, FAUDRAIT PAS QUE ÇA SOIT TROP DUR...

Aujourd'hui, avec Commandos Strike Force, vivons ensemble un grand moment de X-Files. Ça commence sans surprise, en 1942 : un sniper anglais est parachuté en France occupée pour aider la Résistance. Comme il est super fort, il massacre la Wehrmacht à coups de couteau. Ensuite ça se complique : son ami le Béret Vert essaye de le rejoindre secrètement en avion, mais pendant le voyage le pilote tente de le tuer (pourquoi ? On ne le saura jamais). Le Béret Vert saute du zinc en perdition et atterrit... dans le champ où l'attendait le Sniper (coup de bol). Mais en fait c'était un piège, les Allemands étaient cachés tout autour, avec des canons et des projecteurs ! Le Béret Vert les anéantit, une mitraillette dans chaque main. Ensuite il fait la connaissance de l'Espion, le troisième membre de l'équipe, et pendant le reste du jeu il l'accuse d'être un traître. Évidemment, vu qu'on contrôle aussi l'Espion et qu'on s'en sert pour exterminer des divisions entières, on y croit pas trop. Plus tard, à Stalingrad, la fine équipe découvre que le Judas était en fait un Russe dont ils viennent de faire la connaissance (et qui doit voyager dans le temps).

PUBLIC AVERTI ! — INTERNET 16 — LOCAL IP/IPX 16

Config minimum CPU 1,8 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Eidos
Développeur Pyro Studios/Espagne
Texte et voix en français

Affrontez l'armée mongole !

Si l'histoire est complètement incohérente, les graphismes PS2 sont relativement soignés (mais pas trop : les portes seraient beaucoup plus réalistes si les devs n'avaient pas oublié d'y mettre des poignées). Le vrai problème vient de l'I.A., totalement ratée. Statiques, sourds comme des fans de Metal, les gardes attendent docilement de se faire égorger. On arrive en courant dans leur dos et on les bute. Même si un deuxième soldat est debout à un mètre, s'il ne regarde pas dans la bonne direction il ne remarque rien, ne se retourne jamais et se laisse gentiment trucider à son tour. Ils sont tellement stupides qu'il est très difficile d'organiser des diversions : en principe on peut jeter des pièces de monnaie et le « gling dling » doit détourner leur attention. Sauf que là on peut leur en balancer des poignées en pleine face, sans obtenir la moindre réaction. Dans une mission au QG de la Gestapo, j'ai volontairement déclenché l'alarme pour faire croire à une attaque aérienne. Ensuite, pendant une demi-heure, j'ai couru vers chaque soldat du camp et je les ai tous étranglés un par un, pendant qu'ils regardaient fixement vers le ciel et tiraient en l'air pour abattre des avions imaginaires. Ahurissant.

Atomic

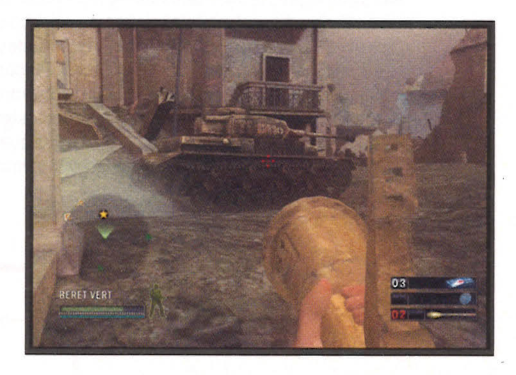
Cherchez l'erreur...

Un peu de technique

Adapté de la Playstation 2, Commandos Strike Force est jouable sur n'importe quelle configuration capable de faire tourner Hitman 3.

J'entends rien, lalalaa !





En Deux Mots

Au début, on cherche des excuses à ce désastre, puis on s'aperçoit que s'il n'y avait pas écrit « Commandos » sur la boîte on aurait effacé le jeu depuis longtemps. Pas de pitié.

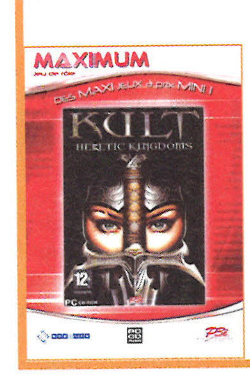
+ Ça partait d'une bonne intention
− I.A. scandaleusement faible
− Beaucoup trop facile

Technique	5
Artistique	5
Intérêt	3

Kult : Heretic Kingdoms

Genre : Chouette héroïne
Infos : Environ 15 euros - CPU 1,2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo - Gamme Maximum de Nobilis
Note : 5/10 dans Joystick N°163

« N'oubliez pas ce jeu, s'il sort en budget un jour... » C'est ce que j'écrivais sur Kult, un petit RPG/action à la Diablo datant d'octobre 2004. À l'époque, il aurait dû sortir à 15 euros, les vaut-il encore maintenant ? Kult reste évidemment aussi dépassé techniquement qu'il l'était pour le test... Mais je dois bien avouer que je me souviens sans hésitation de la bonne ambiance des Heretic Kingdoms, du système de jeu simple et efficace, et surtout de la sympathique héroïne que vous dirigez. Une grande gueule pareille dans un monde qui ne manque pas d'humour, ça vaut bien un petit coup d'œil.






AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Nexus : The Jupiter Incident

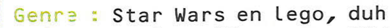
Genre : Batailles interminables
Infos : Environ 15 euros - CPU 1 GHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo - Gamme Maximum de Nobilis
Note : 7/10 dans Joystick N°164

Joystick 164 ? Je le voyais plus récent ce jeu ! Bref. Nexus est un simulateur de combats spatiaux assez intéressant. L'univers abordé est riche et bien rythmé par un scénario alléchant. Malheureusement, les affrontements entre vaisseaux géants ont tendance à tourner à un échange de lasers sans fin. Un défaut ennuyeux (au sens propre) mais qui peut être surmonté par l'idée qu'on n'a pas payé le jeu trop cher. En plus, en jouant sur la difficulté et sur la vitesse de déroulement de l'action, on doit pouvoir s'en sortir un peu plus rapidement. Un titre à essayer pour les joueurs en manque de vide interstellaire donc.

Runaway : A Road Adventure

Genre : Vu que le second arrive bientôt...
Infos : Environ 10 euros - CPU 500 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo - Collection White de Focus (dispo le 20 avril)
Note : 5/10 dans Joystick N°147

Alors que la presse internationale se réjouissait de l'arrivée de Runaway, nouveau messie du jeu d'aventure à l'ancienne, Joystick boudait seul dans son coin. Le coup des objets qui apparaissent subitement dans des sacs pourtant fouillés mille fois auparavant, ça refroidissait pas mal. Personnellement, j'ai peu apprécié les personnages principaux (une pouffe et un grand mou, merci bien). Si on est prévenu du premier problème et que l'on s'attache au design (question de goût, après tout), Runaway est un jeu abordable pour n'importe quel fan d'aventure. Et puis, la suite arrive bientôt... si vous voulez vous tenir au courant pour 10 euros.



Lego Star Wars

Genre : Star Wars en lego, duh
Infos : Environ 15 euros - CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo - Premier Collection d'Eidos (dispo le 7 avril)
Note : 7/10 dans Joystick N°170

C'est marrant parce que le type qui représente Game Workshop chez Mythic Entertainment en parlait encore récemment : Lego Star Wars, c'est très bien. Il s'étonnait de voir comment deux licences qui n'avaient pour l'instant produit que des jeux nuls ou moyens avaient réussi à sortir un titre commun fun et drôle. Nous aussi, on avait bien aimé et ça fait plaisir de le voir débarquer pas cher.

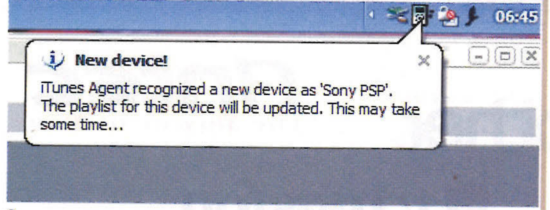


BUDGET

PAR C_WIZ

DES UTILITAIRES À LA MODE

Maîtrisez vos émotions. Je sais, ce numéro 180 est exceptionnel. Non pas parce qu'il finit par un zéro, on en a en moyenne un par an. C'est beaucoup plus événementiel : je vais dire du mal d'iTunes ! Perte de ferveur ? Petit coup de déprime ? Non, de vraies critiques ! C'est mon côté rebelle qui se réveille...

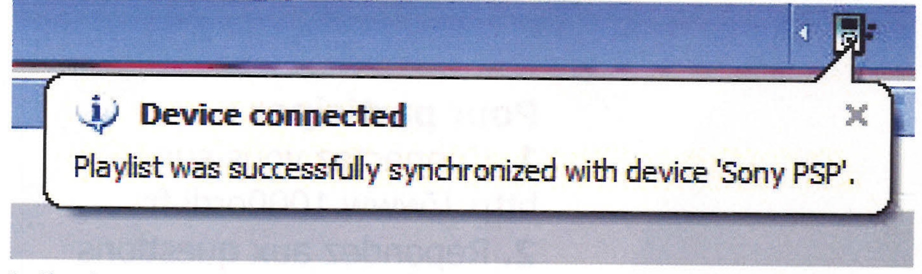


On commence par connecter son périphérique...

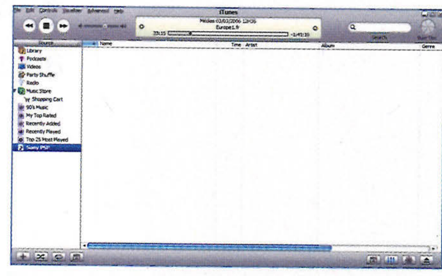
iTunes Agent

- VERSION : 1.0
- ÉDITEUR : Jaran Nilsen
- LICENCE : Freeware
- URL : http://ita.sourceforge.net/

Mon amour pour iTunes est loin d'être immodéré. Certes, je profite de toutes les occasions possibles pour vous parler de la splendeur éclatante du gestionnaire musical d'Apple, mais je reste conscient de ses limites. La version 6 a malheureusement une fâcheuse tendance à manger des ressources gargantuesques lors de son lancement, s'appropriant parfois la machine pour elle toute seule. C'est mal, les esprits chagrins crieront au complot « Applntel » qui tente de nous vendre des processeurs doubles cœurs. Ça change de Microsoft. D'autres regretteront la symbiose avec l'iPod, magnifiquement décrite par ce couple de jeunes trop photogéniques lors de l'installation. iTunes et l'iPod seraient nés pour être ensemble. Certes. Mais que faire quand on a péché ? Quand on s'est fait offrir par sa tante Huguette un autre appareil? La pauvre, elle ne pouvait pas savoir. Des tas de solutions existent lorsqu'il s'agit d'utiliser un iPod sans iTunes (pour le coup, c'est un sacrilège), mais si l'on souhaite synchroniser son téléphone portable avec le saint lecteur multimédia, on était un peu dans l'impasse. Je me devais donc de vous dénicher un palliatif, au risque de vous voir partir vers des applications tout juste moyennes (Winamp) ou qui nécessitent une vie entière pour être configuré (foobar2000). J'en ai trouvé une, plutôt bonne : iTunes Agent. Ce petit bout de logiciel qui utilise le framework .NET se loge à droite de votre barre des tâches et surveille l'introduction d'un nouveau périphérique. En effet, les walkmans et autres téléphones apparaissent sous Windows, lorsqu'ils sont connectés, comme des disques amovibles. iTunes Agent dispose d'une liste prédéfinie de « structures » de dossiers afin de différencier les périphériques musicaux des disques durs et autres clefs USB plus traditionnels. Cela permet de gérer virtuellement tous les types d'appareils, de la clef mp3 jusqu'à la PSP. Pour chaque lecteur détecté, une liste de lecture est créée automatiquement dans iTunes, il vous suffira d'y ajouter votre musique de manière manuelle pour qu'une synchronisation s'opère lors de la prochaine connexion. On perd donc la sélection automatique d'Apple mais qu'importe. Malgré une genèse assez courte, iTunes Agent est un très bon complément au logiciel phare des pommes. Ce qui me fait encore plus regretter que ces fonctionnalités, pourtant simples, limite évidentes, ne soient pas intégrées dans le but de promouvoir un peu plus ses ventes de matériels. Petit carton rouge à Apple qui, du haut de ses écrasantes parts de marché, pourrait faire preuve de bonne volonté et jouer un peu mieux la carte de l'interopérabilité.



La détection suit son court, première synchronisation.

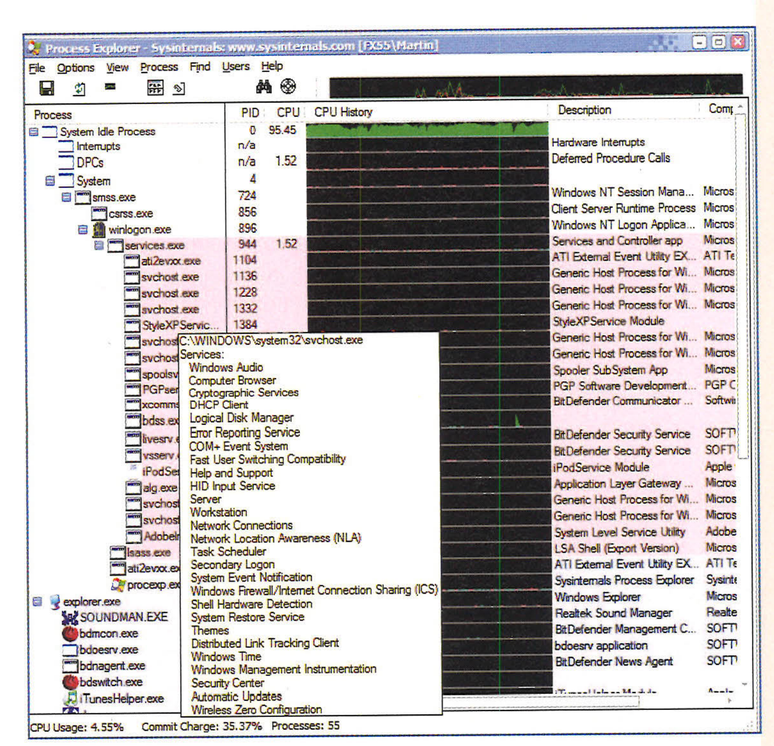


Et magie de la technique, une liste de lecture dédiée à notre périphérique apparaît dans iTunes. Tada !

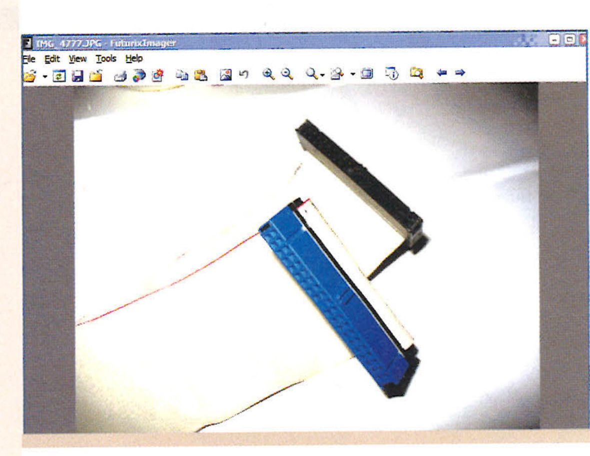
Process Explorer

- **VERSION : 10.06**
- **ÉDITEUR :Mark Russinovich**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.sysinternals.com**

Certaines perles du monde du logiciel n'en finissent pas de briller. Je vous avais déjà entretenu du merveilleux, que dis-je, mirifique Process Explorer, un bijou ciselé par ce grand artiste de Mark Russinovich, l'homme qui connaît mieux les arcanes de Windows que tous les ingénieurs de Microsoft réunis. Pour ceux qui auraient oublié, rappelons tout de même que cette application remplace le gestionnaire de tâches de Windows, et de fort belle manière. Chaque nouvelle version repousse les limites de la créativité : vue hiérarchisée des processus, recherche des « handles » sur les fichiers pour savoir quelle application les bloque, visualisation des connexions réseaux pour chaque application et même obtenir une liste des DLL chargées. La dernière version va encore plus loin, la plus intéressante des nouveautés pour les utilisateurs étant l'affichage de petits graphiques résumant l'utilisation processeur et mémoire dans le temps. On appréciera d'autres choses aussi utiles que la gestion des services, la possibilité de retrouver les fenêtres associées à un processus ou encore de lancer des applications en mode de privilèges limités, pour diminuer les risques. Je pourrais dire qu'il ne fera jamais mieux, mais ce filou de Mark en rajoute toujours. Ne pas avoir Process Explorer sur sa machine devrait être considéré comme un crime. Je vais en causer à nos chers eurodéputés...



Avouez que cette déferlante d'informations vous attire...

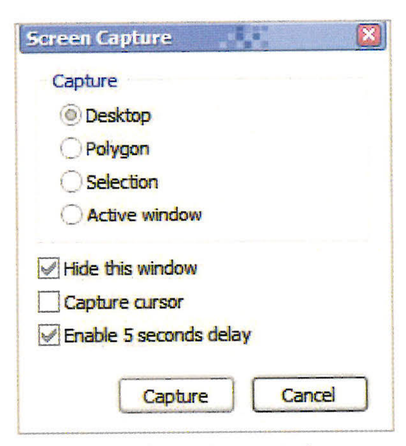


Icônes agréables, interface réussie, on est loin de XnView...

Futurix Imager

- **VERSION : 5.6**
- **ÉDITEUR : Alexander Tereshchenko**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.fxfp.com/software/imager**

Il nous arrive très souvent de vouloir visualiser des images. La multiplication des appareils photos numériques va dans ce sens, on shoote à tout va de la pellicule digitale sans se préoccuper de savoir si les clichés sont réussis. Et à l'heure du tri, il nous faut un logiciel. ACDsee a longtemps été la référence : certains lui reprochent un certain embonpoint, des ajouts de fonctionnalités de retouches et autre gestion de fichiers multimédias qui ne correspondent pas forcément au besoin ponctuel d'admirer ses clichés. Là, de suite, maintenant. Pas dans trois secondes. Pour tous ceux-là, les impatients de la vie, FuturixImager offre une belle alternative. Il propose un petit nombre d'outils pour corriger les défauts de vos œuvres, mais c'est surtout sa rapidité qui fait fureur. Pas de chargement excessif, on double-clique sur un fichier et l'image apparaît, instantanément. On pourra même redimensionner et convertir les formats, bref, les opérations de base. On n'en demandait pas plus.



Cerise sur le gâteau, il permet même d'effectuer des captures d'écran !



Des Utilitaires à la Mode

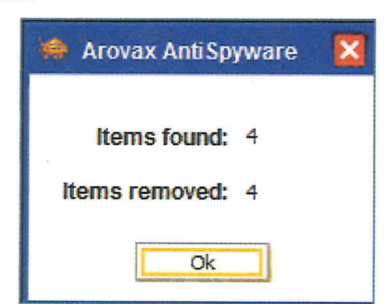
PAR C_WIZ



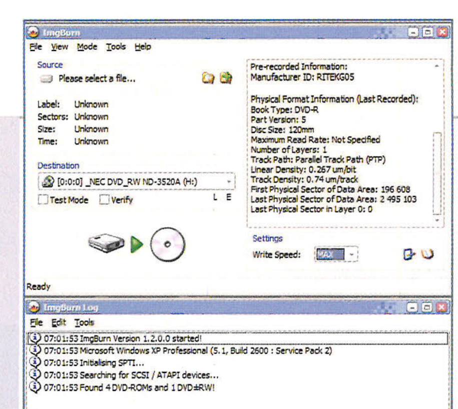
La recherche est ultra rapide, presque un millier de fichiers à la seconde.

AntiSpyware

Le monde est rempli de gens méchants. Il y en a de toutes sortes, les pires étant les mécréants qui parlent dans les cinémas, bien entendu. L'univers de l'informatique dispose lui aussi de ses vilains, genre les affreux « hackers » qui tentent d'installer des petits bouts de logiciels par des portes dérobées (ou tout simplement par le biais d'Internet Explorer, pourquoi faire compliqué...) dans le but d'utiliser votre machine à des fins malhonnêtes (envoi de courriers indésirables par exemple). On peut combattre le mal par le mal, en se bardant de logiciels qui ralentiront votre machine encore plus qu'une dizaine de spywares (comme la série des Norto...). Ou alors, on peut choisir des méthodes plus douces. Elles n'en sont pas moins efficaces, à l'image du bien nommé AntiSpyware d'Avorax. Une interface simple et claire, ça change d'AdAware, accompagné de bonnes idées. On y trouve même un mode « intelligent » qui permet d'analyser les endroits les plus dangereux du PC. Que ce logiciel d'Arovax nous serve de leçon : une réponse intelligente et gratuite à un mauvais problème. Magnifique !



- VERSION : 1.0.617
- ÉDITEUR : Arovax
- LICENCE : Freeware
- URL : www.arovaxantispyware.com



Je crois que j'ai déjà vu ça quelque part...

ImgBurn

- VERSION : 1.2.0.0.
- ÉDITEUR : Lightning UK !
- LICENCE : Freeware
- URL : www.imgburn.com

Un jour peut-être, vous pourrez raconter à vos petits-enfants cette époque lointaine où il était possible de parler des méthodes de protection utilisées sur les disques. Un temps où la sécurité reposait sur la force des algorithmes et non sur un obscurantisme aveuglant. Car il faut vous faire une raison, cette période est révolue, contrevenir au système de protection d'un DVD est illégal un peu partout dans le monde, même si c'est pour exercer un droit à la copie. On trouve certes toujours des T-Shirts avec le code source du sulfureux DeCSS (l'algorithme qui casse la protection), mais ceux qui publiaient des utilitaires appliquant la chose en pratique se retrouvent peu à peu forcés d'arrêter leurs malversations. C'est le cas de feu l'excellent DVD Decrypter, un logiciel polyvalent capable aussi bien d'extraire des fichiers d'un DVD que d'en graver. Son auteur a décidé de ne pas jeter son travail à la poubelle : avec ImgBurn, il continue le développement de la partie gravure de son logiciel. Et que dire si ce n'est qu'il est tout simplement le meilleur du genre ! Informations détaillées sur les médias, gestion exemplaire des vitesses de gravures et grande stabilité, il est tout simplement imbattable. Alors, ruez-vous dessus, tant que la gravure de fichiers images (.iso) est encore autorisée !

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :
BSPlayer 1.39
Media Player Classic 6.4.8.8
VLC 0.8.4a
Media Portal 0.2.0RC2

• Lecteurs audio :
iTunes 6.0.3.5
Winamp 5.2
Foobar 2000 0.9
Deliplayer 2.50b1

• Mailreaders :
Outlook 2003
Mozilla Thunderbird 1.5

• NewsReader :
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 3.5b5
Xnews 6.1.3

• Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.4.0.3
MSN 8

• Anti-lourds :
Spamihilator 0.9.9.10
POPFile 0.22.4
Arovax AntiSpyware 1.0.617
HijackThis 1.99.1
Autoruns 8.5

• Downloaders :
FDM 1.9
FlashGet 1.71
WinBITS 0.9

• Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.94
StyleXP 3.13
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

• Clients FTP :
FlashFXP 3.4
FileZilla 2.2.18
SmartFTP 2.0.995

• Browsers Web :
Firefox 1.5.1
Netcaptor 7.5.4

• Browsers d'images :
ACDsee 8.0
Futurix Imager 5.6
FastStone 2.27

• Tweakers :
X-Setup Pro 8
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5



Le premier Mobile Gaming Megastore !

Envoie **Manta** au **33800** (SMS non surtaxé!) et accède sur ton mobile au catalogue Manta !
OU envoie le **code produit** pour un accès direct à ta sélection.

Portail 100% GAMER accessible depuis ton mobile : + de 150 jeux java et les logos / sonneries des plus grands jeux vidéo.







Quoi de Neuf

par Caféine

Arcade Stick

Le nom complet de ce joystick est « Official Street Fighter Anniversary Edition Arcade Stick ». Je ne vous ferais donc pas l'affront de vous expliquer en quel honneur Nubytech et Capcom se sont associés pour pondre ce produit, mais fêter les 15 ans de Street en 2006, c'est bizarre, surtout pour un jeu sorti en 1987. Passons... Distribué en France par Madrics, ce monstre surgi du passé est destiné aux PS2 et Xbox. Alors pourquoi en parler dans un mag PC ? Parce qu'avec l'adaptateur présenté dans ces pages ou un équivalent, ce produit devient le contrôleur ultime pour tous les fans de MAME, qui usent leurs doigts sur des jeux antiques toujours aussi fun. Vive l'émulation ! Tous les jeux SNK accessibles d'un clic, c'est quand même le rêve pour les vieux croutons comme moi. Et tout le monde n'a pas poussé le vice jusqu'à modifier un joystick de Neo-Geo pour en faire un modèle USB grâce à pote bidouilleur (que je remercie au passage). Bref, cet Arcade Stick tout en bois et microswitchs, comme à la belle époque, trônera fièrement sur les bureaux des passionnés. Évidemment, les puristes râleront sur les choix très américains côté manche et position des boutons et continueront de préférer le Real Arcade Pro de HORI, japonais dans l'âme. Mais pas la peine de faire la fine bouche non plus, le rapport qualité/prix reste excellent ! Surtout avec quelques petites trouvailles, comme le câble qui s'enroule sous la base du joystick, dans une trappe prévue pour, et sa compatibilité Xbox Live. Haaaaadoken !!!

FABRICANT : NUBYTECH
SITE WEB : **WWW.MADRICS.FR**
PRIX : ENVIRON 80 EUROS TTC



Zboard MERC

Avec ses dimensions de géant (53,6x20,1x2,7cm), le MERC ne passera pas inaperçu sur votre bureau. Et pour cause. La chose est un clavier USB combiné à un pad de 34 touches programmables, légèrement incliné pour plus de confort. Ideazon, visiblement conscient des critiques dont a souffert le premier modèle de Zboard (celui avec les sets des touches échangeables), tente de concilier frappe de texte agréable (" GO PVE N00B ! ") et ergonomie pour joueurs. La bête est livrée avec le Z Engine, le logiciel maison pour configurer les touches de ce module en fonction des jeux. Si vous descendez d'une famille de poulpes, pas de panique, ce clavier gère jusqu'à 7 commandes simultanément. Je reste sceptique quant à l'efficacité des flèches de contrôle, toujours trop grandes à mon goût, mais comme souvent avec ce type de produit, le plus simple c'est de l'essayer. Reste à trouver un magasin d'informatique qui applique la même politique d'échange/reprise qu'H&M pour les fringues... Bon courage.

FABRICANT : IDEAZON
SITE WEB : **WWW.ZBOARD.COM**
PRIX : ENVIRON 50 EUROS TTC

Logitech UltraX Media Keyboard

La version USB du plus célèbre des claviers OEM Logitech (vendu sans boîte, directement chez votre revendeur de PC du coin) est disponible depuis quelques semaines. À moins de 25 euros, ce clavier ultra plat reste le meilleur rapport qualité/prix pour les amateurs de toucher tout en douceur et en silence.
On regrettera le look un peu moins réussi que celui de son aîné qui était complètement « argent », et l'absence de boutons de réglage de volume audio. Les 6 touches multimédia sont cela dit programmables, et il existe de petits softs pour pallier le problème. Du tout bon pour ceux qui ne sont pas accrocs aux gros claviers IBM ou Keytronic qui font *klonk*.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LOGITECH.COM**
PRIX : ENVIRON 25 EUROS TTC







Souris DCT-DPM1

Piqué chez mon ami d'Akihabaranews.com, je ne résiste pas à l'envie de vous faire partager la découverte de la souris la plus inutile du moment. Alors attention, accrochez-vous, le concept est puissant : vous ne contrôlez pas un, mais deux pointeurs. Le bouton latéral permet de prendre le contrôle d'un pointeur rouge qui restera là où vous l'abandonnerez quand vous relâchez la pression. L'utilité de la chose me paraît, mmmh, toute relative, mais saluons l'effort… Ça sent l'ingénieur japonais qui a dû fondre quelques neurones pour pondre ça. Pour le reste, c'est une souris USB (adaptateur PS/2 fourni) 5 boutons à 800 dpi très classique. Non, je n'ai pas le prix. Vous comptiez investir ?

FABRICANT : MORT DE HONTE
SITE WEB : **WWW.DIGITALCOWBOY.JP**
PRIX : ENVIRON HAHAHA EUROS TTC

Madrics Superbox X

Accessoires indispensables à tout vrai fan d'émulation ou de jeux d'arcade PC (sans parler de l'inévitable PES5), les adaptateurs qui transforment une manette console en périphérique USB PC sont maintenant légion. Le Superbox X nécessite un driver, et c'est là son unique point faible pour les gens tatillons toujours coincés sous Windows 9x. Pour le reste, il est redoutable d'efficacité et de versatilité. Il permet d'utiliser sur Xbox, Gamecube et PC une manette PS2, qui offrira alors toutes ses fonctions : les sticks analogiques sont reconnus, les vibrations transmises, etc. En bonus, un port USB est disponible pour brancher un autre périphérique, ainsi qu'un port pour memory card Xbox.

FABRICANT : MADRICS
SITE WEB : **WWW.MADRICS.FR**
PRIX : ENVIRON 20 EUROS TTC



Dungeon Runners

DIABLO À LA CORÉENNE

Mélangeant World of Warcraft pour le design et Diablo II pour le gameplay, Dungeon Runners est le nouveau bébé de NCsoft. Le célèbre développeur coréen qui a fait fortune avec Lineage a profité du Taipei Game Show pour présenter son dernier-né. Avec ce nouveau titre, le but de NC est de réaliser un client d'environ 200 Mo





« seulement » afin de réduire les coûts et de le proposer en vente sur le net via PlayNC. La sortie est prévue pour cet été à Taïwan, mais il faudra attendre le début d'année 2007 pour l'obtenir traduit dans la langue de Shakespeare.

Auto Assault

TAPIS ROUGE JUSQU'À LA SORTIE

La mise en rayon imminente de Auto Assault est précédée d'une grande vague d'offres commerciales. Outre l'édition standard, le MMO de NetDevil sera également disponible en version collector avec tous les petits cadeaux qui vont bien. Un micro casque pour parler avec ses potes, le jeu en version DVD, le CD des musiques à écouter dans sa Twingo, un porte-clés... de bagnole, une carte routière (du monde du jeu, hein, pas de votre région), un poster et des cartes postales à l'effigie des trois races. Mais ce n'est pas tout, ceux qui précommanderont le titre recevront certains privilèges : une arme exclusive à utiliser en jeu ainsi qu'un butin spécial dont on ne sait absolument rien et enfin 4 jours d'accès anticipé avant la sortie d'Auto Assault. En espérant que ces cadeaux ne sont pas là pour cacher un manque de contenu. Rendez-vous pour le test.

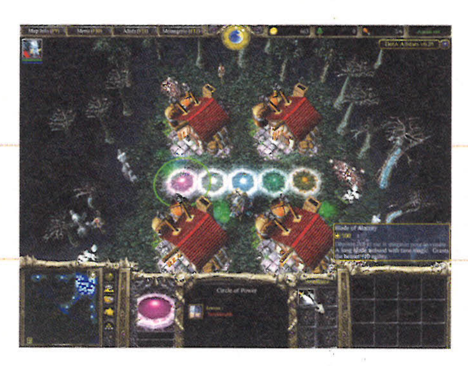


ÉDITO

LES SEMAINES PASSENT ET ON ATTEND TOUJOURS LE MMO CAPABLE DE DÉBOULONNER WOW, OU, EN TOUT CAS, DE SE FAIRE UNE GROSSE PLACE AU SOLEIL. COMME EN PLUS, CÔTÉ ÉDITEURS, LA TENDANCE EST PLUTÔT DE CHERCHER EN ASIE LA PERLE RARE QUE DE LA DÉVELOPPER SUR MESURE, PAS SÛR QUE L'ON VOIE EN 2006 UN CHALLENGER SÉRIEUX AU MASTODONTE DE BLIZZARD. EN REVANCHE, PLUSIEURS PRODUITS DE NICHE ARRIVENT, DES EXTENSIONS POUSSENT SUR LES ARBRES... L'ANNÉE NE SERA PAS MORNE POUR AUTANT !







Defense of the Ancients

TUEUR DE PRODUCTIVITÉ

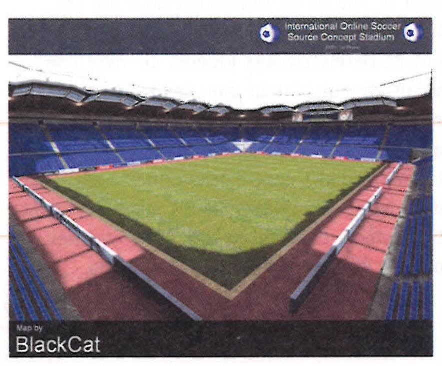
Fallait bien que ça arrive un jour. Le petit grain de sable qui vient chambouler tout votre emploi du temps. Vous êtes là, en train de chercher vos news pour boucler à temps, quand vient l'inévitable envie de jeter un œil sur le site de DotA. Et paf, vous voilà nez à nez avec la nouvelle map 6.28. Un rapide coup d'œil vers le bureau du chef pour être sûr qu'il ne remarque rien, parfait. Il ne reste qu'à inviter discrètement Faskil à tester (toujours utiliser un langage professionnel) les nouveautés. Mais rien n'y fait, ce satané bougre de Belge reste de marbre. Tant pis, je prends de l'avance en essayant les deux nouveaux héros implémentés côté Scourge. Le Witch Doctor avec son heal de zone, son dot et le fameux Death Ward qui balance des boulettes de dégâts aux héros adverses. Quant à l'Avatar of Vengeance, c'est une véritable anguille qui peut se faufiler à travers les monstres et les arbres : adieu les collisions durant quelques secondes. Il peut aussi renvoyer des dégâts qu'on lui inflige et cumuler une certaine quantité d'énergie afin de la réexpédier à la tronche d'un adversaire. Outre les diverses améliorations apportées à certains héros et objets, cette nouvelle version permet d'utiliser les « Circles of Power ». Il s'agit de cercles de lumière situés à côté des auberges. Vous pouvez désormais y stocker un objet lorsque la place vous manque au moment de fabriquer un item puissant. Cela évitera aux gros naïfs de se faire « emprunter » leurs objets par un allié, sous prétexte qu'ils traînaient par terre. Quelques nouvelles commandes ont également été ajoutées comme le -cs. Ceci permet d'afficher à n'importe quel moment de la partie le nombre de creeps tués, idéal pour flatter son égo. Y'en a qui vont morfler après le bouclage.

International Online Soccer

BALLON D'OR

L'idée de participer à un match de foot virtuel à 22 vrais joueurs vous a forcément effleuré un jour ou l'autre. Ce fut le cas pour Mark Gornall alors qu'il enchaînait des parties de PES. Aidé d'une équipe réduite, Mark a décidé de mettre en forme un mod pour Half-Life nommé International Online Soccer, IOS pour les intimes. Le but est de prendre le contrôle d'un joueur de foot en vue à la première ou troisième personne, au choix, pour profiter d'un véritable esprit de teamplay, chaque membre de l'équipe étant contrôlé par un humain. Les principales actions des sportifs millionnaires en short sont réalisables, du simple saut au tacle, en passant par la passe et le shoot. Aujourd'hui IOS (www.iosoccer.com), qui utilise le moteur 3D de HL2, en est à sa quatrième version bêta. Une initiative qui devrait ravir les amateurs de ballon rond, en espérant que les stades de IOS se remplissent.





Nuclear Dawn

LA BOMBE D'HALF-LIFE 2

Nuclear Dawn (www.nuclear-dawn.net) est un mod pour Half-Life 2, combinant différents styles de jeu. Un aspect tactique tiré des RTS, qui regroupe la construction d'une base et la gestion de ressources, mais aussi des combats rapides où on est dans la peau d'un soldat d'infanterie lors des phases FPS.

L'action se déroule dans un futur post-apocalyptique dans lequel deux factions adverses se font face. Ce mélange des genres donne carrément envie, surtout après avoir jeté un œil aux screens. Reste à s'armer de patience, car la date de sortie est prévue pour la fin de l'année 2006, ouch. Cela devient décidément long et compliqué de faire un mod de qualité !





World of Warcraft

PAËLLA À LA SAUCE MURLOC

Malgré son succès, World of Warcraft ne compte pas en rester à «seulement» 6 millions d'abonnés. Oh que non ! Blizzard va sortir prochainement une version de WoW entièrement localisée en espagnol. Les Carlos 12 años (le Kevin local) viendront donc arpenter les terres d'Azeroth sur leurs propres serveurs. Une équipe hispanophone rejoindra les teams allemande, anglaise et française dans les locaux de Blizzard Europe pour leur assurer un service 24h/24 et 7j/7 (no comment, je pourrais être taquin...). Viva la Alianza ! Viva los Pala... Aïe ! Pas taper.

Granado Espada

LADY OSCAR VERSION ONLINE ?

Nouveau venu dans l'univers des MMO, Granado Espada semble très prometteur malgré le peu d'infos qui circulent sur son compte actuellement. À vrai dire, les différents screens nous ont carrément laissés sous le charme, c'est un peu pour ça que nous avons décidé de partager avec vous ce nouveau titre. Il faut avouer que le style 18e siècle apporte un bol d'air frais parmi toutes les productions médiévales/fantastiques actuelles.

En cours de développement chez les Coréens de Hanbit, Granado en est seulement à sa phase de bêta test et pour l'instant, il n'est pas traduit en anglais. Seules les versions coréenne et japonaise sont disponibles. Côté gameplay, il serait question de contrôler jusqu'à trois persos simultanément pour affronter d'autres joueurs via ce système de Team vs Team. On devrait pouvoir créer jusqu'à douze avatars de la même famille qui partagent le même nom donc, mais le but de ce système reste plus que flou. En tout cas, ça pourra faire plaisir aux éleveurs de personnages... En attendant d'en savoir plus, laissez ces images caresser vos rétines.

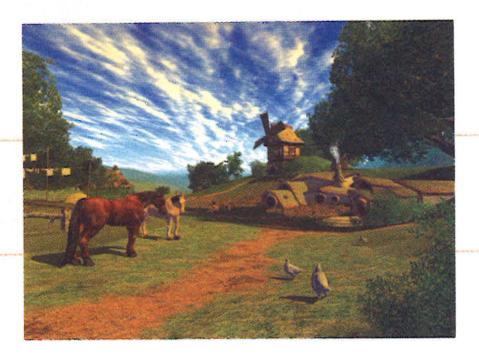












Lord of the Rings Online : Shadows of Angmar

UN MMO POUR LES GOUVERNER TOUS

Ces derniers temps, l'actualité de Codemasters Online Gaming s'avère plutôt chargée.
Après la distribution de RF Online en Europe, Codemasters annonce sa collaboration avec Turbine afin d'éditer le MMO basé sur la licence du Seigneur des Anneaux. Petit rappel pour ceux qui n'auraient pas suivi : Lord of The Rings Online est basé sur les livres de Tolkien (étonnant, non ?) et a pour but de permettre aux joueurs de vivre une aventure multijoueur dans les terres du milieu. Incarner Gollum, le rêve... Il serait question d'un MMO axé principalement sur le PvE (joueurs contre environnement) dans lequel les quêtes seront mises en avant. Un système d'affrontements entre joueurs devrait être mis en place, mais il sera vraiment une part minime du titre. Actuellement, le level cap est fixé à 50 et 10 à 20 % du monde devraient être instanciés. Malheureusement, aucune date de bêta test n'a encore été divulguée pour que l'on puisse essayer tout ça. Par contre, il serait question de fin 2006 pour la sortie du jeu qui devrait être traduit en trois langues : anglais, français et allemand. Un avantage non négligeable lorsque l'on désire imposer un MMO en Europe.

Gauntlet Online

SI DIEU LE VEUT

Gauntlet Online n'est autre qu'un énième MMO asiatique qui en met plein les yeux. Mais comme d'habitude, on ne s'en lasse pas. Ce titre développé par Ezen est prêt pour passer à sa troisième phase de bêta test fermé.
Il serait question d'un God MMO dans lequel les joueurs peuvent créer, contrôler et dominer le monde. En gros, pour créer un monde meilleur ou totalement chaotique, les joueurs devront s'affronter entre eux. Au moins, la solution est radicale et j'avoue, assez plaisante.
Malheureusement, rien d'officiel n'a été annoncé concernant une version anglaise, mais on peut toujours rêver.

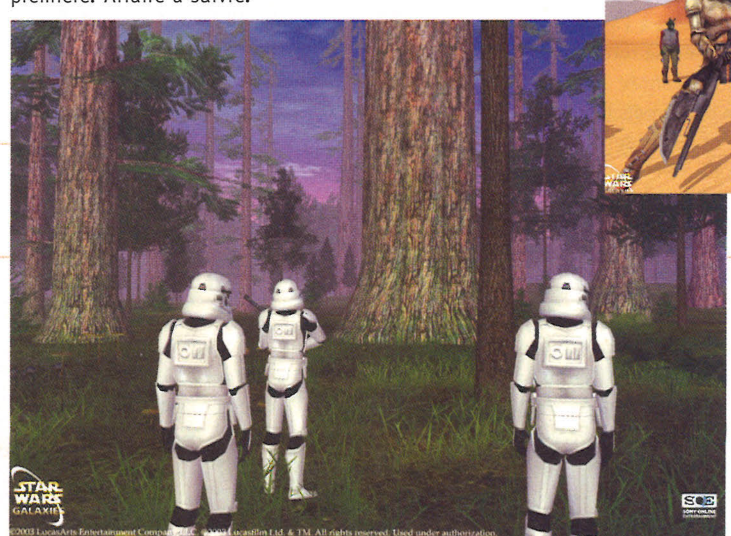




Star Wars Galaxies

RETOUR VERS LE FUTUR

Rien ne va plus pour SWG, suite à la mise en place du New Games Enhancements en novembre dernier. Les joueurs n'ont pas du tout adhéré aux changements apportés par cette énorme mise à jour. Sony Online Entertainment a donc perdu une grande majorité de ses abonnés, mais ne compte pas baisser les bras pour autant. Il serait question d'un rollback, c'est-à-dire de remettre SWG tel qu'il était avant ce fameux NGE. Cette info est tout de même à prendre avec des pincettes puisqu'aucune annonce officielle ne vient la confirmer, ni la démentir d'ailleurs. Il s'agit d'une rumeur qui s'est propagée à vitesse grand V, suite à une conversation de deux heures qui s'est déroulée lors d'un focus group organisé par SOE à Los Angeles. Il faut tout de même savoir que le post parlant du sujet sur le forum officiel a été supprimé et que LucasArts fait la chasse aux sites ayant repris le post en question.
La fameuse « conversation » étant sous NDA (une close de non divulgation d'information, signée en début de séance par les participants). Si SOE tente de revenir en arrière pour changer le futur de SWG, ce serait une première. Affaire à suivre.





www.redhotchilipeppers.com

Double album
"Stadium Arcadium"
sortie mai 2006



8 et 9 juin PARIS - Bercy

Locations **WWW.EUROPE2.FR**, au **0 892 780 720** (0,34E/mn)
et points de vente habituels.

NS



PLUS D'INFOS SUR WWW.EUROPE2.FR

www.nousproductions.com

Soul of The Ultimate Nation

UN CORÉEN TAPI DANS L'OMBRE, UN TRÈS BON SUN À L'HORIZON

JE SUIS UN ÉDITEUR CORÉEN DE JEUX MASSIVEMENT MULTIJOUEURS, DEPUIS PLUSIEURS ANNÉES JE ME FAIS DES NOUILLES GRÂCE AUX MILLIONS D'ABONNÉS À MON JEU STAR, J'AI UN PLAN D'INVASION DU MONDE FAIT DE RACHATS DE STUDIOS OCCIDENTAUX ET DE JEUX À GRAND SPECTACLE, JE SUIS, JE SUIS... PERDU, CE N'EST PAS NCSOFT, MAIS SON ENNEMI JURÉ, J'AI NOMMÉ WEBZEN.



Ça a beau venir d'Asie, on sent l'inspiration Seigneur des Anneaux. Un bon point pour la mondialisation.



À moins d'être un amateur averti des MMO, il y a de fortes chances que ce nom ne vous parle pas des masses. Et si je vous dis MU : Continent of Legend, ça ne va pas vous éclairer davantage. Pourtant comme NCsoft avec Lineage, c'est avec ce titre que Webzen est devenu en quelques années un poids lourd du jeu vidéo en Asie. Selon eux, NC est un gentil gamin et le vrai leader en Asie c'est bibi ; MU cartonnant partout sur le continent ; quand Lineage aurait du mal à s'exporter hors de Corée. On va laisser les deux sumos se battre sur les chiffres et s'intéresser plutôt à ce qui nous concerne, nous, les petites gens qui payons leurs jeux. Et pour le coup c'est alléchant, avec en tête d'affiche SUN : Soul of the Ultimate Nation, en bêta ouverte depuis début février en Corée. Prévu à l'origine exclusivement pour le marché asiatique, ce nouveau MMO devrait arriver en occident dans le courant de l'année (via la version américaine).

Il faut souligner le conditionnel puisqu'il n'y a toujours pas de site officiel en anglais, si ce n'est l'unique page sur le portail de l'éditeur qui annonce une sortie en... 2005. Il y a bien un site complet en V.O. mais, comment dire... vous avez lu l'édito du mois dernier ? Bah voilà, si vous parlez coréen, même sans forte poitrine, vous intéressez fortement Caf.

UN CONCEPT NOVATEUR : LE MMO OFFLINE

Remarquez, ne pas comprendre les textes n'est pas un trop gros handicap quand on s'attaque à SUN. Le titre ne fait clairement pas dans la poésie et se distingue avant tout par ses graphismes de fou furieux. Les trailers de SUN provoquent la même réaction que ceux de Lineage II : incrédulité, bouche ouverte et trente secondes de bave, interrompues par un « mais c'est dégueulasse ! » de votre voisin de bureau. Et Webzen avait une bonne raison de ne pas prévoir de lancement chez nous. Le gameplay s'annonce bien bourrin, comme on aime dans les salles enfumées de Séoul ou Pékin, et en général beaucoup moins dans nos contrées civilisées. Quitte à le comparer à un jeu NC c'est plus du côté de Guild Wars que le regard se tourne. Pas pour le côté gratos, pas de bol, là il faudra y aller de son écot mensuel. SUN est très similaire au jeu d'ArenaNet dans le fonctionnement « tout en instance ». Cela a le don de m'énerver, mais c'est la grande mode en ce moment : le MMO pas vraiment massif. En clair, les joueurs ne se croisent que dans les villes pour former des groupes. Comme dans GW, vous vivrez toutes vos aventures avec quelques potes dans des zones rien qu'à vous. L'avantage c'est que cela ouvre des possibilités difficiles à mettre en place autrement : événements scriptés, interaction poussée avec l'environnement... L'inconvénient, bah c'est que c'est de moins en moins MMO votre affaire, les gars.



Dans un autre jeu on se serait posé la question. Ici, pas de quartier, on va défoncer le gros démon tranquille.



L'avantage de ce casque, c'est qu'on ne peut plus se voir dans la glace.







Quatre mètres cinquante de détente sèche avec 200 kilos d'armure. Record battu.

TOUT POUR LA DÉFONCE

La comparaison avec GW s'arrête au fonctionnement. Dans SUN, le PvP sera accessoire. À bas le CORPG, vive l'Action-MMO, chacun sa formule marketing. Ici, l'ambition est avant tout de vous défouler avec une succession de boucheries dans un esprit assez console et totalement hack'n slash. L'illustration la plus flagrante est dans le système de « parties de chasse » (hunting maps). Entre deux séries de quêtes, on peut se relaxer sur une carte remplie de monstres avec comme seule pensée « roarrrr, je vais tout péter! ». On a même la liberté de tout paramétrer avant de partir en choisissant le type de créatures, leur nombre et leur niveau. Et hop, c'est parti pour une bonne tranche de bourrinage. La même finesse se retrouve dans les cinq classes disponibles, toutes ou presque spécialisées baston. Vous trouverez le Berserker, qui utilise sa rage et sa force brute, le Dragon Knight, un poil plus fin qui associe corps à corps et magie, la Walkyrie, archère redoutable pouvant invoquer des familiers, et enfin l'Elémentaliste, lanceur de sorts fourre-tout qui cumule toutes les fonctions habituelles de support (buffs, soins, nuke,...). À noter d'ailleurs que tous les personnages sont prédéfinis selon leur classe. Si vous choisissez une Walkyrie, ce sera forcément un perso féminin de telle race avec tel visage et telle armure. Ça innove un peu plus du côté des compétences, puisque vous aurez l'embarras du choix. Vous ne serez pas limité à un arbre en fonction de votre profil, mais pourrez piocher un peu dans les compétences du voisin, sans restriction si ce n'est un coût d'acquisition beaucoup plus élevé. Les Berserkers auront donc tous la même tête, mais pas du tout les mêmes coups spéciaux.



Non, non, ce n'est pas un fond d'écran.

TRIPLE LUTZ PIQUÉ DANS LA TÊTE

Et là on devrait se régaler. Les combats sont dans le pur esprit manga. On découpe les monstres avec des épées de deux mètres, en faisant des bonds dans tous les sens, le tout dans un déluge d'effets visuels. Je ne trouve pas de comparaison dans le monde PC, la meilleure référence pour vous donner une petite idée est à chercher sur PS2, du côté de Devil May Cry. Chaque classe a de nombreux combos ou sorts à grand spectacle. Avec son Blood Rain par exemple, la Walkyrie s'envole pour faire tomber sur l'ennemi une pluie de flèches enflammées. Le « tout pour l'action » peut avoir du bon, surtout que cette fois, c'est de la grosse production. Personnellement, j'ai peur que ça m'ennuie relativement. Mais comme Webzen travaille aussi sur Huxley et surtout All Points Bulletin, le futur MMO du créateur de GTA, SUN ou un autre, je suis sûr qu'on passera tous par un de leurs titres dans les années à venir.

NEDD



Le Dragon Knight se la joue en finesse au corps et corps, et ça se voit. Enfin, pas trop en fait.

Fly for Fun

ENVOYEZ-VOUS EN L'AIR

RELATIVEMENT CLASSIQUE, CE MMO GRATUIT TOUT DROIT VENU D'ASIE PROPOSE QUELQUES SENSATIONS ASSEZ ORIGINALES. VU SON TITRE, ON SE DOUTE QUE VOLER EST AU CENTRE DU GAMEPLAY, MAIS CE JEU RÉSERVE-T-IL D'AUTRES SURPRISES ?



Personne n'est groupé, mais tout le monde se met à taper cette créature qui ne ressemble à rien.



Un surfeur qui se bat dans le ciel contre un insecte géant. Les développeurs ne sucent pas que de la glace.

Il y a longtemps, les dieux ont créé un monde nommé Roika. Tous les êtres étaient heureux et vivaient en harmonie. Naturellement, cette paix n'a pas duré et les hommes ont dû prendre les armes pour se défendre contre des hordes de monstres (je vous épargne le chapitre sur les forces du mal). Le background du titre est un poil compliqué, mais dans les faits tout est limpide, vu que le choix de la race se limite aux humains et que tout le monde démarre en tant que Vagrant, la classe par défaut. Une épée à la main et vous voilà parti à quelques mètres du premier



Ça s'agite dans tous les sens, ça crie... La place du village est quelque peu bondée.



village pour massacrer des créatures hostiles. Ici, il faut apprendre sur le tas. Chercher des PNJ qui proposent des quêtes, se renseigner sur l'évolution de sa carrière et des métiers qu'il est possible d'apprendre. Bref, on est paumé. C'est un peu le lot de nombreux MMO gratuits. Et comme tout titre « Free to Play » venant d'Asie, Fly for Fun ne déroge pas à la règle du : jouez gratos, mais payez le matos. C'est-à-dire que vous pouvez télécharger gratuitement le client (http://flyff.gpotato.com) et jouer sans limite, mais une boutique vendant divers objets contre de l'argent réel est à votre disposition (voir encadré : Boutique en ligne). Rassurez-vous, il n'est en aucun cas obligatoire de passer par ce commerce pour profiter du jeu.

QUAND JE SERAI GRAND !

Dans Fly for Fun, tout le monde commence au même rang, celui de Vagrant. À partir du niveau 15, il est possible de s'orienter vers trois professions : Mercenary, Assist et Magician. Mais ce n'est pas tout, chacune de ces branches est divisée en deux autres catégories accessibles uniquement aux personnages de niveau 60. Ceci, dans le but d'affiner encore plus votre style de combat. Ainsi en tant que Mercenary vous pourrez vous orienter comme Knight afin d'encaisser les coups comme personnage. Ou alors vous pourrez opter pour le Blade qui tape vite et fort.

KILL FOR FUN

Niveau gameplay, Fly for Fun se révèle être assez classique avec des contrôles à la souris. Ce qui est beaucoup plus facile à prendre en main que de s'habituer aux déplacements avec un clavier QWERTY. Surtout que les options ne permettent pas une réattribution des touches à l'instar de RF Online. Il y a néanmoins quelques idées sympas comme la barre de combos. Cette dernière permet de placer des pouvoirs dans l'ordre désiré afin que le personnage les enchaîne. Les skills qui servent de combos évoluent indépendamment du niveau du héros. À chaque utilisation, ils gagnent de précieux points d'expérience qui à terme leur permettent d'augmenter leur puissance. À chaque



Votre barre de combo peut accueillir jusqu'à 5 skills qu'il est possible d'utiliser via une seule touche.





niveau, le personnage gagne deux points qu'il peut attribuer à diverses caractéristiques (force, dextérité, intelligence...). N'hésitez pas à tout mettre en force et en constitution afin de tuer plus facilement les monstres durant vos premiers niveaux. Sachez qu'il y a un reset de ces points dès le premier changement de classe. Une idée plutôt judicieuse qui évite toute erreur dans l'attribution des points de son personnage pendant ses premiers pas dans l'univers. Côté combat, un système anti-ks (Kill Steal) a été mis en place. Il empêche qui que ce soit de vous voler vos créatures. La méthode est simple : dès l'instant où vous endommagez un monstre, il vous appartient, empêchant quiconque de pouvoir le frapper, la cible devenant incorrecte. De même, pour les PK (Player Killer) : impossible d'attaquer un autre joueur sans son accord, à moins d'être dans une arène. Mais il y a toujours moyen de désélectionner ces options si certains ne les trouvent pas à leur goût. Il est vrai qu'il est difficile de venir en aide à quelqu'un en difficulté lorsqu'on ne peut attaquer sa cible. Chacun peut donc jouer dans les conditions qu'il souhaite.

ÇA PLANE POUR MOI

Côté communautaire, Fly for Fun est plutôt pas mal loti. Les serveurs sont souvent pleins, on se croirait dans le métro aux heures de pointe lorsque l'on arpente les zones à XP. Vous n'aurez donc pas trop de mal à créer votre guilde, puis à entrer en guerre contre tous ces manants (qui ne sont pas dans VOTRE guilde, justement). Mais il est évident que l'attrait principal de Fly for Fun est la possibilité pour votre personnage de voler. Le héros peut dès le niveau 20 accomplir une quête permettant d'enfourcher un balai façon sorcière ou une planche type snowboard. Seulement le ciel n'est pas un endroit de tout repos. Il est possible d'y rencontrer des créatures et d'engager des combats. Évidemment, on est loin de tomber dans le simulateur de vol, heureusement d'ailleurs, mais cela n'empêche pas d'améliorer votre compétence de vol par l'intermédiaire de points d'expérience propres à ce talent. Ce qui permet de moins perdre de vitesse dans les virages, etc. Malgré son action répétitive, Fly for Fun a ce petit truc qui nous donne envie d'y retourner. Son design manga offre un aspect visuel agréable même si ce titre est loin d'être magnifique. De plus, vu qu'il est gratuit, rien n'empêche de faire évoluer votre personnage sur le long terme en ayant un autre MMO à côté.

CYD



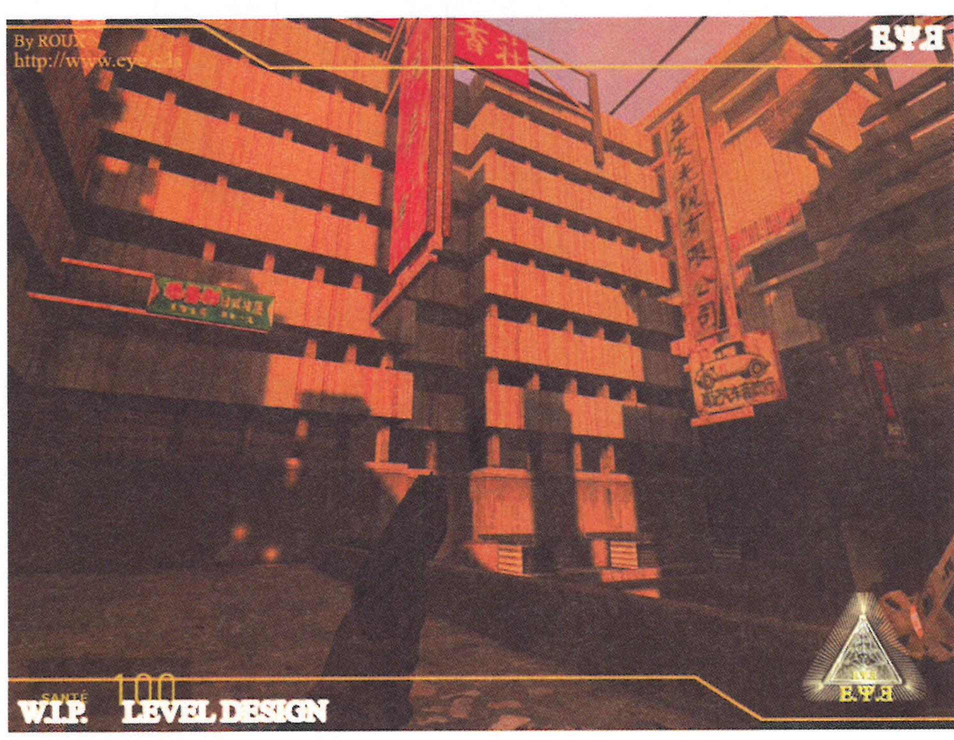
BOUTIQUE EN LIGNE

Le magasin d'objets est disponible en jeu et sur le site officiel. Mais c'est sur le web qu'il est possible de remplir son compte de GPotato. Il s'agit de l'unité monétaire utilisée pour acheter les objets en vente dans la boutique. Pour obtenir cette monnaie, il faut évidemment l'acheter contre de l'argent réel. À titre indicatif, 10 dollars permettent d'obtenir 1000 GPotato. Plus vous en achetez, plus vous obtenez de bonus comme c'est le cas en dépensant directement 50 dollars (5000 GPotato + 1000 en bonus). Ces équipements sont majoritairement créés pour le fun afin que votre personnage affiche un look original : lunettes de soleil, tenue d'écolier... Cependant, il existe quelques parchemins et potions en vente qui facilitent la vie en jeu comme le parchemin de Restat (2000 GPotato) qui permet de réattribuer entièrement ses points de caractéristiques. Tous les autres équipements liés au combat peuvent être achetés via les PNJ contre de l'argent virtuel trouvé sur les monstres.

E.Y.E.

UNE BONNE RAISON D'INSTALLER HALF-LIFE 2

DES MODS, IL Y EN A DES MILLIERS ÉPARPILLÉS SUR LA TOILE. MAIS RARES SONT LES PROJETS CONVAINCANTS. C'EST POURTANT LE CAS DE E.Y.E., UNE TOTALE CONVERSION EN COURS DE RÉALISATION POUR HALF-LIFE 2. GRAPHIC LEAD ARTIST, CHRISTOPHE LONGUÉPÉE (OH L'ENFANCE DIFFICILE DANS LES COURS DE RÉCRÉ) A JOUÉ LE PORTE-PAROLE DE L'ASSOCIATION AVA, AFIN DE NOUS DÉVOILER QUELQUES INFOS EXCLUSIVES SUR LEUR PROJET.

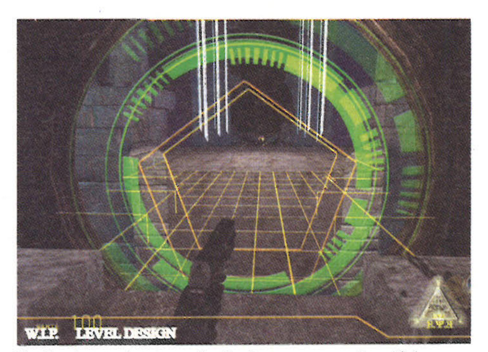


Les joueurs pourront choisir leur équipement en début de mission avec pour seules restrictions l'encombrement et le poids.

À l'instar de Syndicate Black Ops, le premier mod créé pour Half-Life d'Another Vision of Assembly (avant même qu'ils ne créent ce collectif), E.Y.E. s'inspire d'un jeu de rôle artisanal. Ce JDR sur table fait maison, nommé Shadow of the Blade, propose un background conséquent à la Shadowrun. L'action se déroule dans un futur éloigné où les personnages se gavent de technologies cyber-bioniques bidule truc, sans oublier quelques pouvoirs psy pour faire bonne mesure. Le gameplay fait aussi appel à des concepts connus comme le hacking, la conception de virus informatiques et l'utilisation de firewall, histoire de varier les plaisirs. Tout ça donne un avant-goût des larges possibilités offertes lors des différentes missions implémentées. Mais loin de nous l'idée de vous plomber la tête avec 300 pages de règles... Parlons plutôt de l'arsenal proposé, qui s'inspire du Moyen-Âge occidental et oriental pour les armes blanches, avant de se mélanger à une panoplie plus moderne (lance-roquettes et guns variés), pour finir sur de sympathiques délires comme le marteau de guerre à fusion, directement inspiré de Warhammer 40K. Ne pas trouver son bonheur dans cette armurerie virtuelle serait vraiment faire preuve de mauvaise foi.

UNE MYRIADE D'IDÉES

Dans E.Y.E., les joueurs démarrent « classiquement » dans leur base respective afin de participer à des missions établies sur différentes maps. Comme je vous le disais, les objectifs sont très variés et permettent différents styles de jeu. Chasser une créature précise, assassiner un personnage, tenir sa position pour protéger un lieu contre une attaque ennemie... Si tout va bien, une bonne dizaine de modes de jeu / missions devraient être présents. Il sera aussi possible de choisir si vous voulez réaliser ces objectifs en coopératif, en solo ou lors d'un affrontement entre équipes. Dans tous les cas de figure, les joueurs gagneront des points d'expérience, qu'ils gardent d'une mission à l'autre. Les créateurs de E.Y.E. hésitent encore à mettre en place un système de sauvegarde car cela mettrait trop en avant les compétences du personnage et non le talent du joueur. Pour l'instant, votre avatar repart donc à zéro à chaque nouvelle connexion. En ce qui concerne la cybernétique, elle est disponible via la recherche scientifique qui est financée par l'argent gagné en accomplissant des missions et en tuant des ennemis. On nous promet quelques surprises dues aux implants, en plus des améliorations de caractéristiques qu'ils ajouteront aux personnages. Concernant d'éventuels véhicules, les développeurs devraient les intégrer en fonction de l'avancement du projet comme les nombreuses autres idées qu'ils ont encore en tête. La bonne nouvelle dans tout ça, c'est que la base de E.Y.E. est déjà bien solide et si la jouabilité est à la

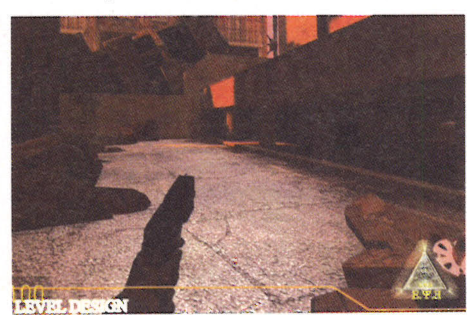


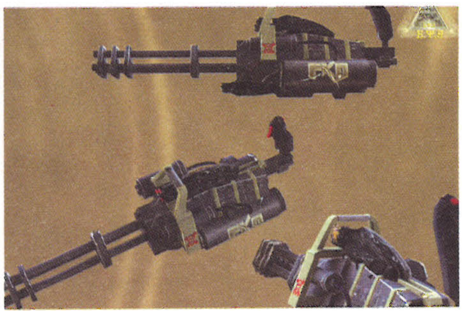
En plus du monde « normal », les joueurs pourront se déplacer dans une matrice virtuelle. Cette fonction n'est pas encore définitive et dépendra de l'avancée du projet.

hauteur de tous ces concepts, on devrait se trouver face à un mod hyper complet et original. La mauvaise nouvelle (désolé, il y en a une), c'est qu'aucune date de sortie n'est annoncée. L'équipe estime que se fixer un délai qui sera sûrement explosé n'a pas de sens. On connaît tous les aléas du développement d'un mod amateur, donc autant rester vague sur ce point. Moi je garde un œil sur E.Y.E. (ndlr : ha. ha. ha.) via le site officiel (http://www.eye.c.la/) tout en espérant qu'il soit terminé un jour, proche si possible !

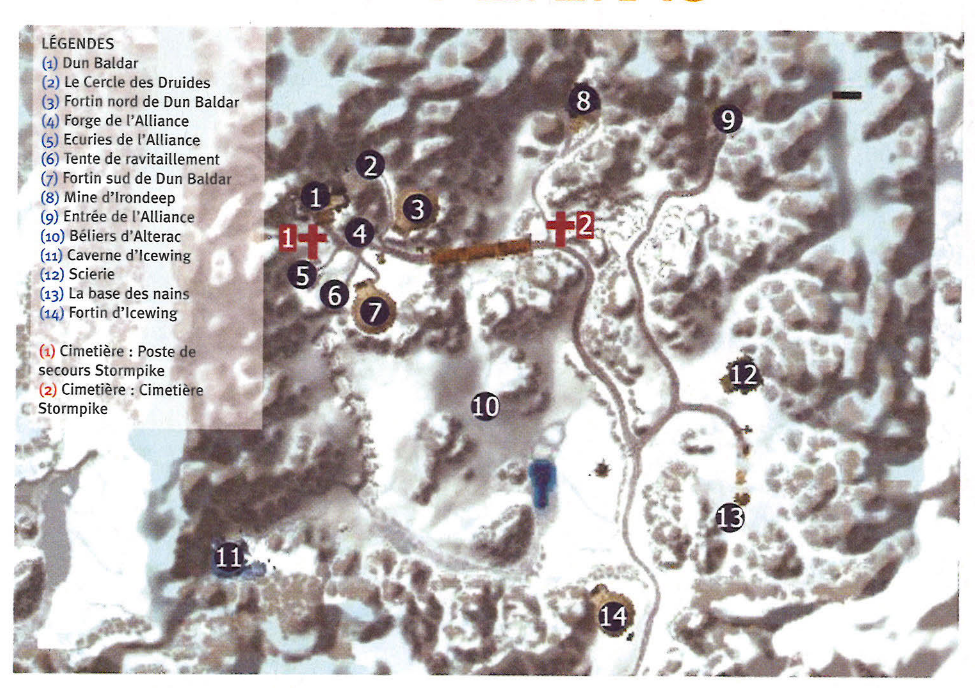
CYD







La Vallée d'Alterac





VALLÉE D'ALTERAC NORD (ALLIANCE) (ALTERAC VALLEY = AV)

Collines de Hillsbrad···› Niveaux 51-60 40 joueurs max (20 Alliance + 20 Horde)

PRÉSENTATION & NOTES

Dans le genre prise de tête, la Vallée d'Alterac se pose un peu là. À l'extrême opposé d'un Warsong ou d'un Arathi, elle constitue un Battleground à la fois très riche, très long, et très complexe. On y pourra vivre toutes sortes d'expériences, selon qu'on tombera sur le groupe pick-up muet et borné qui avancera en aveugle et se contentera de frapper aveuglément ce qui lui barre la route, ou au contraire sur le raid guilde doté d'armes stratégiques raffinées et qui saura tirer parti de toutes les subtilités offertes par le terrain. Le résumé pourra paraître un peu abrupt, mais en gros, il s'agit de se frayer un chemin vers le camp ennemi, à l'extrême opposé de la carte, en prenant les cimetières pour s'assurer le contrôle du terrain, et en déployant intelligemment d'autres ressources qui pourront procurer un avantage.

LES SOURCES :

- http://www.worldofwarcraft-alliance.com
- https://www.wow-europe.com/fr
- http://www.wowwiki.com
- wowcartographe

DEUX PETITES ANNOTATIONS À RETENIR :

- 1B = 1 bonus d'honneur (minimum 150 points d'honneur, variable selon les facteurs d'Honneur de la semaine)
- 1R = 1 point de réputation

NOTES GÉNÉRALES :

- Les cimetières : chaque cimetière contrôlé à la fin de la partie rapporte 1B. Leur contrôle est vital, puisqu'il détermine le point de résurrection des troupes.
- Rester jusqu'à la fin de la partie apporte 3B, même en cas de défaite.

DÉTAILS ALTERAC NORD (ALLIANCE)

1) Dun Baldar

···› Général de l'Alliance Vanndar Stormpike. La Horde remporte la partie si elle parvient à le tuer. Rapporte également 6B.

2) Le Cercle des Druides

···› Archidruide Renferal. Lui Apporter les cristaux de tempête pour la quête A4 : Invoquer Ivus le seigneur des forêts.

3) Fortin nord de Dun Baldar

···› Commandant Mortimer. Le tuer rapporte 1B à la Horde.

···› Détruire la tour rapporte 3B à la Horde, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Alliance et ajoute un défenseur élite au général Horde.

···› Si la tour est intacte à la fin de la partie, l'Alliance remporte 3B.

···› Chef d'escadrille Mulverick emprisonné. La Horde doit le libérer pour la quête H3 : Lancer un raid aérien.

4) Forge de l'Alliance

···› Apporter les sabots de tauren au gnome Dirk Swindle.

···› Apporter les Mojos Darkspear à l'elfe Athramanis.

···› Apporter les bouts d'armure au nain Murgot Deepforge.

···› Marchand : fournitures de forgeron + réparations.

5) Ecuries de l'Alliance

···› Apporter les béliers au Maître des Ecuries Stormpike pour la quête A2 : Lancer une charge de cavalerie.

···› Apporter les peaux de loups des glaces au Chevaucheur de bélier Stormpike pour la quête A2 : Lancer une charge de cavalerie.

6) Tente de ravitaillement

···› Apporter les fournitures d'Irondeep & Coldtooth à l'Intendant Stormpike pour la quête A1 : Lancer un assaut terrestre.

···› Apporter les trophées Frostwolf aux chefs d'escadrilles Sildore, Vilpore et Ichman (une fois qu'ils ont été libérés, sinon ils ne sont pas là). Voir la quête A3 : Lancer un raid aérien.

···› Marchand : nourritures & boissons.

···› Marchand : fournitures générales.

···› Marchand : fournitures d'artisanat.

7) Fortin sud de Dun Baldar

···› Commandant Duffy. Le tuer apporte 1B à la Horde.

···› Apporter les dents d'orcs au Caporal Noreg Stormpike, devant le fortin.

···› Détruire la tour rapporte 3B à la Horde, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Alliance et ajoute un défenseur élite au général Horde.

···› Si la tour est intacte à la fin de la partie, l'Alliance remporte 3B.

8) Mine d'Irondeep

···› C'est ici que l'Alliance et la Horde viendront chercher les fournitures pour les quêtes A1 / H1 : Lancer un assaut terrestre.

···› Posséder une mine à la fin de la partie rapporte 1B par mine.

···› Une demi-heure après qu'une mine ait été prise par un camp, elle repasse neutre.

9) Entrée de l'Alliance

···› Si tous les cimetières Alliance ont été pris, c'est ici que les joueurs ressusciteront.

10) Béliers d'Alterac

11) La caverne d'Icewing

···› Mobs non PvP, agressifs.

···› Les cavernes peuvent être impliquées dans des quêtes externes.

12) La scierie

13) La base des nains

···› Chef d'escadrille Jeztor emprisonné. La Horde doit le libérer pour la quête H3 : Lancer un raid aérien.

14) Fortin d'Icewing

···› Commandant Karl Philips. Le tuer apporte 1B à la Horde.

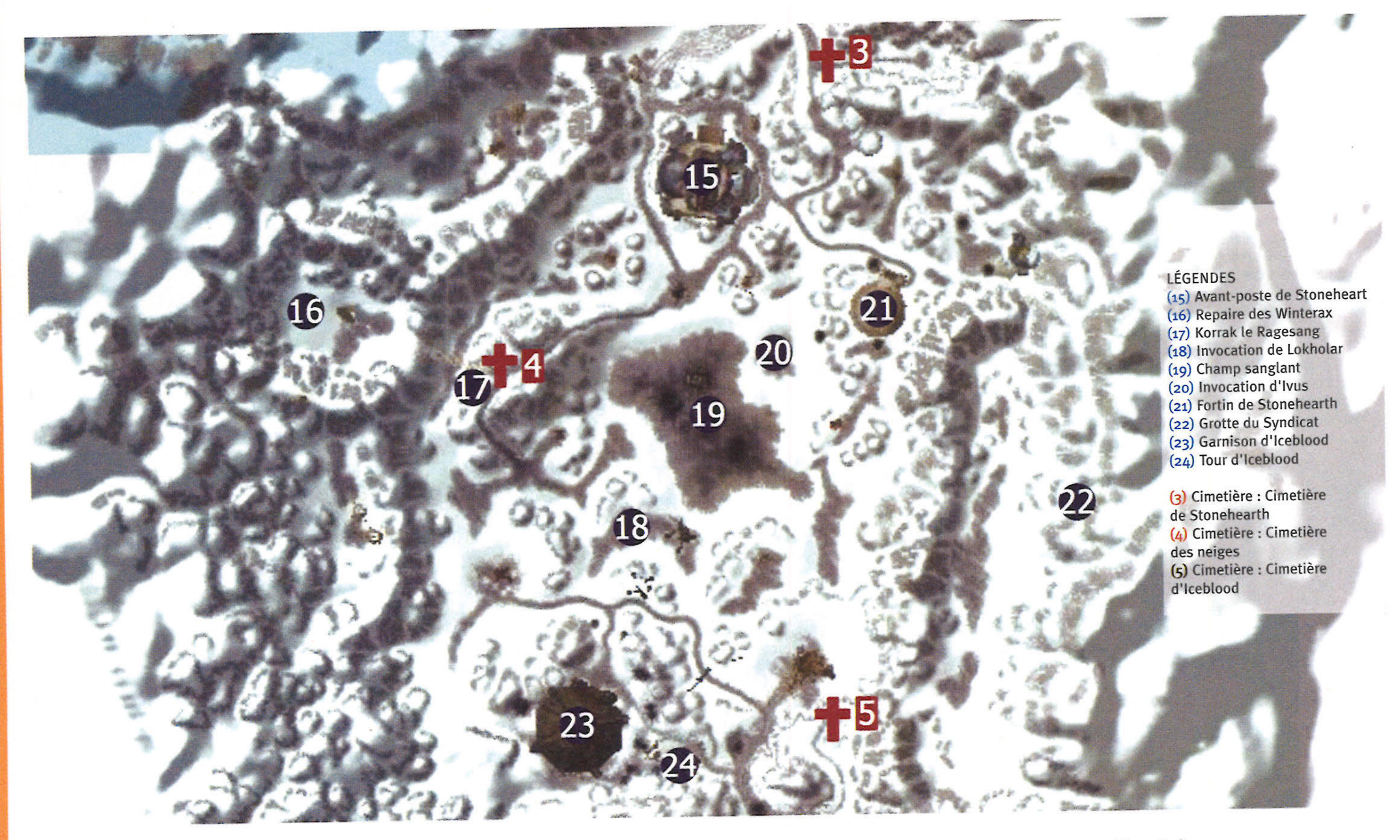
···› Apporter les cœurs de réprouvés à Karl Philips.

···› Karl Philips donne également une quête qui demande d'aller tuer son frère Louis Philips à la tour de la Halte (25).

···› Détruire la tour rapporte 3B à la Horde, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Alliance et ajoute un défenseur élite au général Horde.

···› Si la tour est intacte à la fin de la partie, l'Alliance remporte 3B.

···› Chef d'escadrille Guse emprisonné. La Horde doit le libérer pour la quête H3 : Lancer un raid aérien.



VALLÉE D'ALTERAC CENTRE Collines de Hillsbrad ···> Niveaux 51-60 40 joueurs max (20 Alliance + 20 Horde)

DÉTAILS ALTERAC CENTRE (ALLIANCE + HORDE)

15) Avant-poste de Stoneheart

···> Capitaine Balinda Stonehearth. La tuer apporte 3B à la Horde. À la mort du capitaine, le bâtiment se met à brûler. L'Alliance voit alors annulés les bonus apportés par le capitaine à ses troupes.

···> Si l'Alliance parvient à la maintenir en vie, elle remporte 3B à la fin de la partie.

16) Le repaire des Winterax

···> Mobs non PvP, agressifs.

···> Les cavernes peuvent être impliquées dans des quêtes externes.

17) Korrak le Ragesang

···> Il garde le cimetière et il faut le vaincre pour s'en emparer.

···> Les quêtes qui lui étaient associées avant le patch 1.8 ont été supprimées.

18) Invocation de Lohkolar

···> C'est ici que la Horde devra escorter la Primaliste Thurloga une fois qu'elle sera prête à invoquer Lohkolar : voir la quête H4.

19) Champ sanglant

···> Il porte en général bien son nom... Un lieu stratégique central d'Alterac.

20) Invocation d'Ivus

···> C'est ici que l'Alliance devra escorter l'Archidruide Renferal une fois qu'elle sera prête à invoquer Ivus le seigneur des forêts : voir la quête A4.

21) Fortin Stonehearth

···> Commandant Randolph. Le tuer apporte 1B à la Horde.

···> Détruire la tour rapporte 3B à la Horde, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Alliance et ajoute un défenseur élite au général Horde.

···> Si la tour est intacte à la fin de la partie, l'Alliance remporte 3B.

22) Grotte du syndicat

···> Mobs non PvP, agressifs.

···> Les cavernes peuvent être impliquées dans des quêtes externes.

23) Garnison d'Iceblood

···> Capitaine Galvangar. Le tuer apporte 3B à l'Alliance. À la mort du capitaine, le bâtiment se met à brûler. La Horde voit alors annulés les bonus apportés par le capitaine à ses troupes.

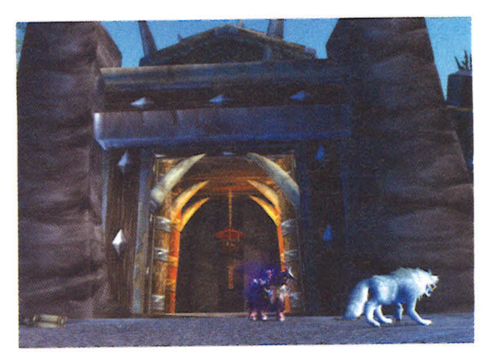
···> Si la Horde parvient à la maintenir en vie, elle remporte 3B à la fin de la partie.

24) Tour d'Iceblood

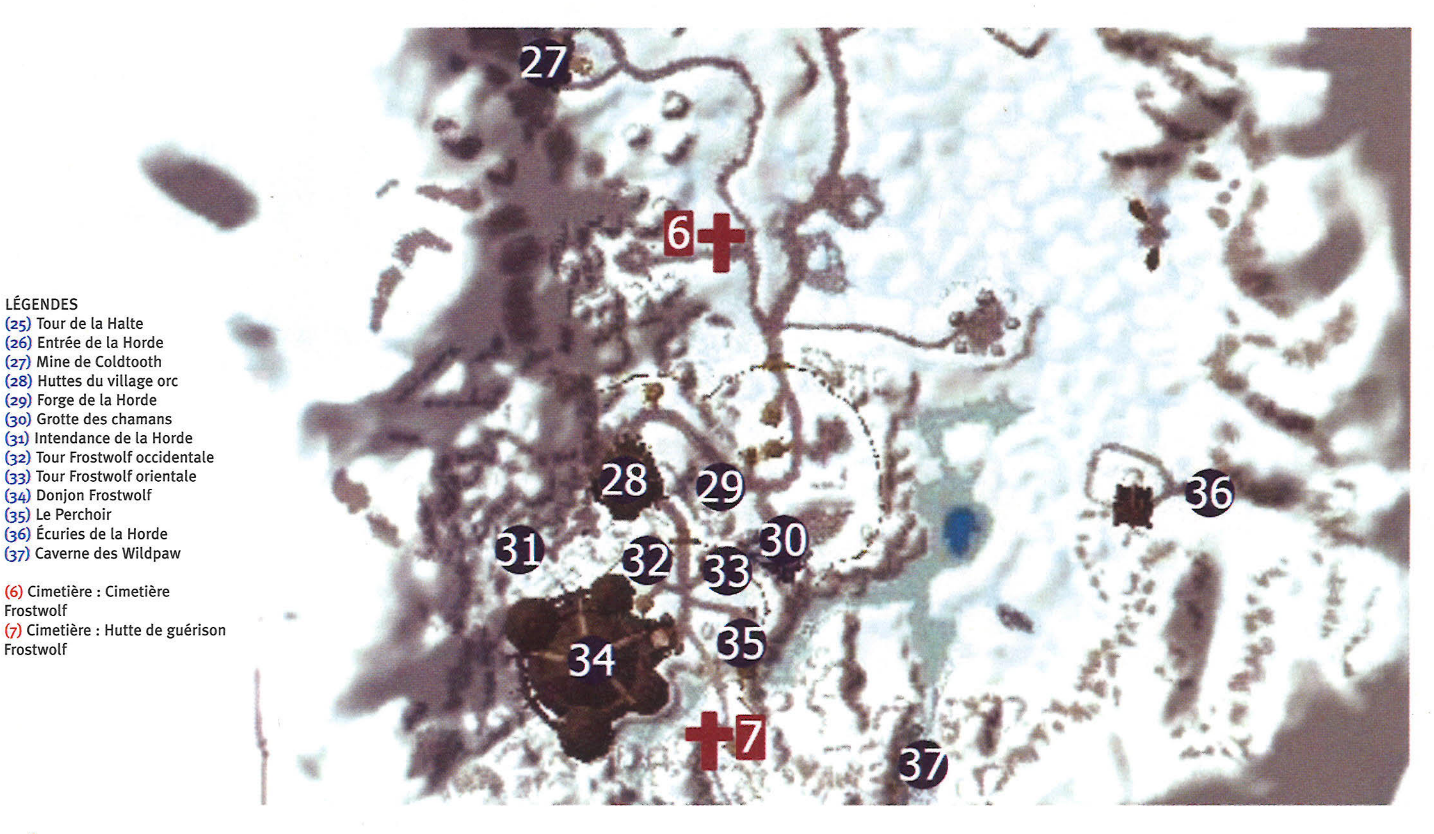
···> Commandant Darosh. Le tuer apporte 1B à l'Alliance.

···> Détruire la tour rapporte 3B à l'Alliance, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Horde et ajoute un défenseur élite au général Alliance.

···> Si la tour est intacte à la fin de la partie, la Horde remporte 3B.







VALLÉE D'ALTERAC SUD (HORDE) Collines de Hillsbrad ⇢ Niveaux 51-60 40 joueurs max (20 Alliance + 20 Horde)



DÉTAILS ALTERAC SUD (HORDE)

25) La Tour de la Halte

⇢ Commandant Louis Philips. Le tuer apporte 1B à l'Alliance.

⇢ Louis Philips donne une quête qui demande d'aller tuer son frère Karl Philips au Fortin d'Icewing (14).

⇢ Détruire la tour rapporte 3B à l'Alliance, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Horde et ajoute un défenseur élite au général Alliance.

⇢ Si la tour est intacte à la fin de la partie, la Horde remporte 3B.

⇢ Chef d'escadrille Sildore emprisonné. L'Alliance doit le libérer pour la quête A3 : Lancer un raid aérien.

26) Entrée de la Horde

⇢ Si tous les cimetières Horde ont été pris, c'est ici que les joueurs ressusciteront.

27) Mine de Coldtooth

⇢ C'est ici que l'Alliance et la Horde viendront chercher les fournitures pour les quêtes A1 / H1 : Lancer un assaut terrestre.

⇢ Posséder une mine à la fin de la partie rapporte 1B par mine.

⇢ Une demi-heure après qu'une mine ait été prise par un camp, elle repasse neutre.

28) Huttes du village orc

⇢ Commandant Mulfort. Le tuer apporte 1B à l'Alliance.

⇢ Détruire la tour rapporte 3B à l'Alliance, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Horde et ajoute un défenseur élite au général Alliance.

⇢ Chef d'escadrille Vilpore emprisonné. L'Alliance doit le libérer pour la quête A3 : Lancer un raid aérien.

29) Forge de la Horde

⇢ Apporter les cheveux de gnome à Ravak Grimtotem.

⇢ Apporter les têtes d'elfe à Najak Hexxen.

⇢ Apporter les colonnes vertébrales de nain au Sergent orc Yazra Bloodsnarl.

⇢ Apporter les bouts d'armure au forgeron orc Regzar.

⇢ Marchand : fournitures de forgeron + réparations.

⇢ Marchand : nourritures & boissons.

⇢ Marchand : fournitures générales.

⇢ Marchand : fournitures d'artisanat.

30) Grotte des chamans

⇢ Apporter le sang de soldat Strompike à la Primaliste taurène Thurloga.

31) Intendance de la Horde

⇢ Apporter les fournitures d'Irondeep & Coldtooth à l'Intendant Frostwolf pour la quête H1 : Lancer un assaut terrestre.

32) Tour Frostwolf occidentale

⇢ Commandant Malgor. Le tuer apporte 1B à l'Alliance.

⇢ Détruire la tour rapporte 3B à l'Alliance, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Horde et ajoute un défenseur élite au général Alliance.

⇢ Si la tour est intacte à la fin de la partie, la Horde remporte 3B.

⇢ Chef d'escadrille Ichman emprisonné. L'Alliance doit le libérer pour la quête A3 : Lancer un raid aérien.

33) Tour Frostwolf orientale

⇢ Détruire la tour rapporte 3B à l'Alliance, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Horde et ajoute un défenseur élite au général Alliance.

⇢ Si la tour est intacte à la fin de la partie, la Horde remporte 3B.

34) Donjon Frostwolf

⇢ Général de la Horde Drek'Thar. L'Alliance remporte la partie si elle parvient à le tuer. Rapporte également 6B.

35) Le Perchoir

⇢ Apporter les trophées Frostwolf aux chefs d'escadrilles Guse, Jeztor et Mulverick (une fois qu'ils ont été libérés, sinon ils ne sont pas là). Voir la quête H3 : Lancer un raid aérien.

36) Écuries de la Horde

⇢ Apporter les béliers au Maître des Ecuries Frostwolf pour la quête H2 : Lancer une charge de cavalerie.

⇢ Apporter les peaux de loups des glaces au Chevaucheur de loup Frostwolf pour la quête H2 : Lancer une charge de cavalerie.

37) Caverne des Wildpaw

⇢ Mobs non PvP, agressifs.

⇢ Les cavernes peuvent être impliquées dans des quêtes externes.







QUÊTES STRATÉGIQUES

Seules sont présentées ici les quêtes principales pour la progression, mais de nombreuses quêtes secondaires existent.

(A1) LANCER UN ASSAUT TERRESTRE
Donnée par : Intendant Stormpike (6).
Objectif : Apporter 10 fournitures Irondeep ou Coldtooth à l'Intendant Stormpike puis retourner lui parler.
Récompense : Lance un assaut de troupes terrestres.
Note : Il est plus difficile d'aller chercher les fournitures dans la mine ennemie... Mais les troupes se lanceront aussi deux fois plus vite. À vous de voir quel moyen sera le plus rapide en fonction de l'occupation du terrain.
Note : Il vaut mieux capturer la mine en tuant son chef afin de pouvoir récolter plus facilement les ressources.

(A2) LANCER UNE CHARGE DE CAVALERIE
Donnée par : Maître des Ecuries Stormpike (5) et Chevaucheur de bélier Stormpike (5).

ITEMS DE L'ALLIANCE

- Bouts d'armure. Un stack de 20 bouts d'armure donne un buff de +10 % d'armure pour 30mn. Quand suffisamment de bouts d'armure ont été donnés, les soldats PNJ de l'Alliance sont promus (niv 55 ⇢ niv 58 ⇢ niv 60). Ils sont à rapporter au nain Murgot Deepforge, qui se trouve à la Forge de l'Alliance (4).
- Cœurs de réprouvé. Un cœur rapporte 10R Stormwind + 2R Gnomeregan + 1R Stormpike. Ils sont à rapporter au Commandant humain Karl Philipps, dans le fortin d'Icewing (14).
- Cristaux de tempête. Un cristal rapporte 10R Ironforge +2R Gnomeregan + 1R Stormpike. Ils sont à rapporter à l'Archidruide elfe Renferal au Cercle des Druides (2).
- Dents d'Orc. Une dent rapporte 10R Ironforge +2R Gnomeregan + 1R Stormpike. Elles sont à rapporter au Caporal nain Noreg Strompike qui se trouve devant le fortin sud de Dun Balar (7).
- Mojos Darkspear. Un Mojo rapporte 10R Darnassus + 2R Gnomeregan + 1R Stormpike. Ils sont à rapporter à l'elfe Athramanis à la Forge de l'Alliance (4).
- Sabots de tauren. Un sabot rapporte 10R Gnomeregan + 1R Stormpike. Ils sont à rapporter au gnome Dirk Swindle à la Forge de l'Alliance (4).

ITEMS DE LA HORDE

- Bouts d'armure. Un stack de 20 bouts d'armure donne un buff de +10% d'armure pour 30 mn. Quand suffisamment de bouts d'armure ont été donnés, les soldats PNJ de la Horde sont promus (niv 55 ⇢ niv 58 ⇢ niv 60). Ils sont à rapporter au forgeron orc Regzar, qui se trouve à la Forge de la Horde (29).
- Bouts d'os humains. Un bout d'os rapporte 10R Undercity + 2R Darkspear + 1R Frostwolf. Ils sont à rapporter au Commandant mort-vivant Louis Philips, qui se trouve à la Tour de la Halte (25).
- Têtes d'elfes. Une tête rapporte 10R Darkspear + 1R Frostwolf. Elles sont à rapporter à Najak Hexxen, qui se trouve à côté de la grotte des chamans (30).
- Colonnes vertébrales de nains. Une colonne rapporte 10R Orgrimmar + 2R Darkspear +1R Frostwolf. Elles sont à rapporter au Sergent orc Yazra Bloodsnarl, qui se trouve à côté de la Forge de la Horde (29).
- Cheveux de gnomes. Un cheveu rapporte 10R Thunder Bluff + 2R Darkspear + 1R Frostwolf. Ils sont à rapporter au tauren Ravak Grimtotem, qui se trouve à côté de la grotte des chamans (30).
- Sang de soldat Strompike. Une fiole de sang rapporte 10R Thunder Bluff + 2R Darkspear + 1R Frostwolf. Elles sont à rapporter à la Primaliste taurène Thurloga, qui se trouve dans la grotte des chamans (30).



Objectif : Apporter 12 béliers au Maître des Ecuries Stormpike (5) et 25 peaux de loups (à aller chercher dans les territoires de la Horde, au sud) au Chevaucheur de béliers Stormpike (5).
Récompense : Invoque une charge de cavalerie Alliance.
Note : Pour ramener les béliers, il faut procéder comme pour un dressage : encaisser les coups de l'animal sans se soigner ni interrompre la canalisation.
Note : La cavalerie ne pourra pas être renouvelée tant que la cavalerie existante n'aura pas été totalement détruite.



(A3) Lancer un raid aérien

Donnée par : Le Commandant Duffy (10).
Objectif : Localiser puis libérer les chefs d'escadrille Slidore à la Tour de la Halte en (25), Vilpore dans la hutte à l'est du village (28), Ichman dans la Tour Frostwolf occidentale (32). Une fois libérés, leur apporter des trophées en (6) : médailles de soldat Frostwolf pour Slidore, médailles de lieutenant Frostwolf pour Vilpore, médailles de commandant Frostwolf pour Ichman.
Récompense : Une fois que le chef d'escadrille a suffisamment de trophées, il vous confie une balise : la mettre en place et la protéger le temps qu'elle appelle les renforts aériens.
Note : Plus les joueurs que vous tuez sont gradés, plus vous avez de chances de récolter un trophée de haut niveau (lieutenant ou commandant).
Note : Attention, les trophées disparaissent de votre inventaire dès que la bataille est finie.

(A4) Invoquer Ivus le dieu des forêts

Donnée par : Archidruide Renferal (2).
Objectif : Apporter suffisamment de cristaux de tempête à l'Archidruide Renferal. L'escorter ensuite au champ



sanglant, à l'emplacement de l'invocation d'Ivus (20). Lui apporter l'aide de 10 joueurs pour l'invocation.
Récompense : Ivus déboule pour filer un coup de patoune à l'Alliance. Il est grand, il est gros, et il est très méchant. Youpi.
Note : Si vous voulez empêcher l'invocation d'Ivus, concentrez-vous sur l'Archidruide Renferal plutôt que sur les joueurs : la tuer interrompra l'invocation !

(H1) Lancer un assaut terrestre

Donnée par : Intendant Frostwolf (31).
Objectif : Apporter 10 fournitures Irondeep ou Coldtooth à l'Intendant Stormpike puis retourner lui parler.
Récompense : Lance un assaut de troupes terrestres.
Note : Il est plus difficile d'aller chercher les fournitures dans la mine ennemie... Mais les troupes se lanceront aussi deux fois plus vite. À vous de voir quel moyen sera le plus rapide en fonction de l'occupation du terrain
Note : Il vaut mieux capturer la mine en tuant son chef afin de pouvoir récolter plus facilement les ressources.

(H2) Lancer une charge de cavalerie

Donnée par : Maître des Ecuries Frostwolf (36)





et Chevaucheur de loup Frostwolf (36).
Objectif : Apporter 12 loups au Maître des Ecuries Frostwolf (36) et 25 peaux de béliers (à aller chercher dans les territoires de l'Alliance, au nord) au Chevaucheur de loup Frostwolf (36).
Récompense : Invoque une charge de cavalerie Horde.
Note : Pour ramener les loups, il faut procéder comme pour un dressage : encaisser les coups de l'animal sans se soigner ni interrompre la canalisation.
Note : La cavalerie ne pourra pas être renouvelée tant que la cavalerie existante n'aura pas été totalement détruite.

(H3) Lancer un raid aérien

Donnée par : Commandant Mulfort (28).
Objectif : Localiser puis libérer les chefs d'escadrille Guse au fortin d'Icewing (14), Jeztor à la base des nains (13), Mulverick au fortin nord de Dun Baldar (3). Une fois libérés, leur apporter des trophées en (35) : chair de soldat Stormpike pour Guse, chair de lieutenant Stormpike pour Jeztor, chair de commandant Stormpike pour Mulverick.
Récompense : Une fois que le chef d'escadrille a suffisamment de trophées, il vous confie une balise : la mettre en place et la protéger le temps qu'elle appelle les renforts aériens.
Note : Plus les joueurs que vous tuez sont gradés, plus vous avez de chances de récolter un trophée de haut niveau (lieutenant ou commandant).
Note : Attention, les trophées disparaissent de votre inventaire dès que la bataille est finie.

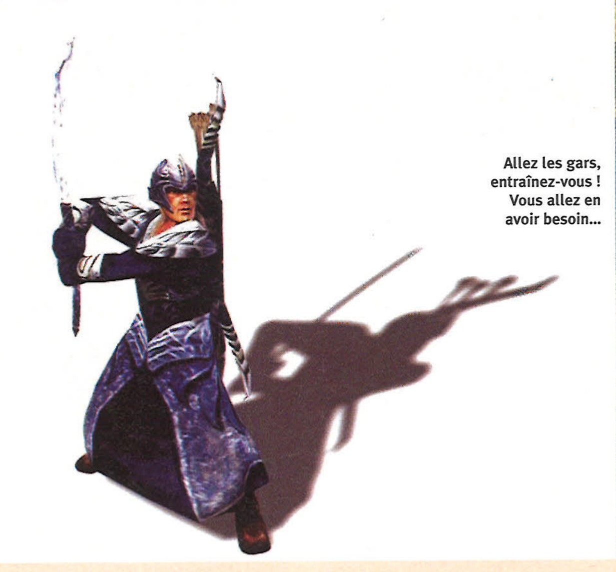
(H4) Invoquer Lokholar

Donnée par : Primaliste Thurloga (30.)
Objectif : Apporter suffisamment de sang de soldat stormpike à la Primaliste Thurloga. L'escorter ensuite au champ sanglant, à l'emplacement de l'invocation de Lohkolar (18).
Récompense : Lohkolar déboule pour filer un coup de patoune à la Horde. Il est grand, il est gros, et il est très méchant. Youpi.
Note : Si vous voulez empêcher l'invocation de Lohkolar, concentrez-vous sur la Primaliste Thurloga plutôt que sur les joueurs : la tuer interrompra l'invocation !

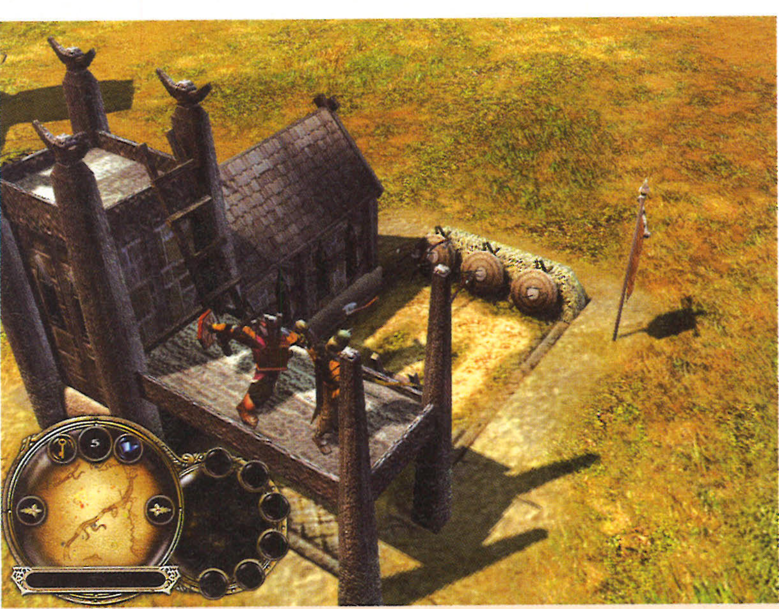
Bataille pour la Terre du Milieu II

LEGOLAS & SES AMIS

M'ONT BIEN PÉTÉ LA TRONCHE...



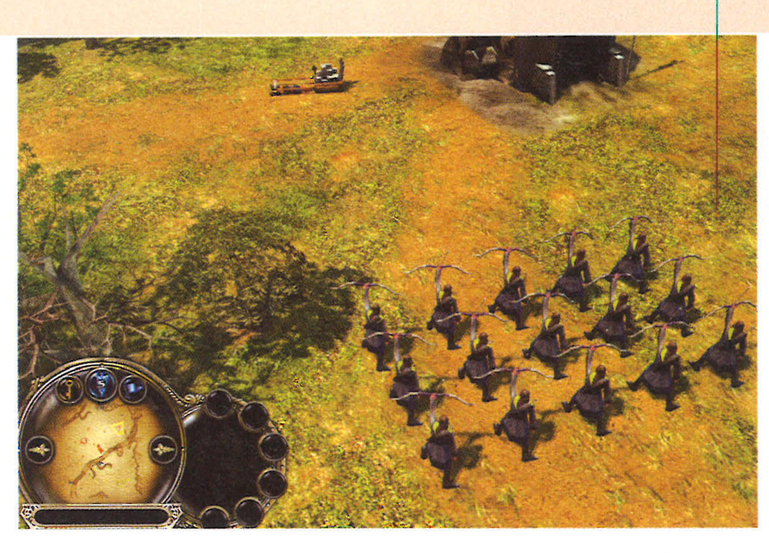
Allez les gars, entraînez-vous ! Vous allez en avoir besoin...



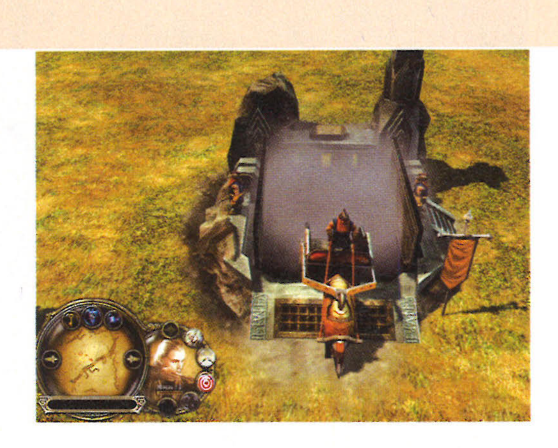
Comme tous les nains, Gustav Goldson ne pouvait s'empêcher d'admirer une belle architecture, surtout s'il en était le maître d'œuvre. Son peuple respectait autant ses bâtisseurs que ses guerriers et Gustav avait passé une bonne partie de sa vie à creuser la montagne et édifier toutes sortes de bâtiments. Après avoir supervisé la construction d'une nouvelle citadelle sur ce territoire d'Ilithien, c'était la troisième mine qu'il terminait dans les environs. Du beau travail. Non seulement on y extrairait toutes les ressources nécessaires pour créer une grande armée, mais en plus son réseau souterrain offrirait un avantage stratégique sans égal face à l'ennemi.
Gustav songeait à se mettre en route vers son prochain chantier quand son attention fut soudainement attirée par l'extrémité rougeâtre et poisseuse de la flèche qui transperçait maintenant sa gorge de part en part. Il étudia un moment la pointe avec contrariété avant de se retourner lentement. Gustav savait que les elfes avaient eux aussi établi une base dans la région, mais personne ne s'attendait à ce qu'ils attaquent si rapidement. Tout en dégainant son marteau de guerre, il compta une petite dizaine d'adversaires. D'un moment à l'autre, une escouade entière de lanceurs de hache débarquerait depuis la mine pour le sauver. Une seconde flèche vint se ficher dans son torse. Sans nul doute, d'une seconde à l'autre... deux autres flèches : une dans la jambe, l'autre dans le ventre. D'une seconde à... La résistance des nains ayant ses limites, Gustav se retourna pour contempler une dernière fois son œuvre, puis s'assit tranquillement pour mourir.

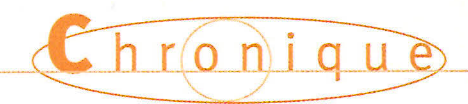
SALETÉ DE RUSHEUR

- Inadmissible ! Ces bâtisseurs me coûtent une fortune et sont incapables de se tirer d'affaire tout seuls ! Je vais perdre un temps fou à en convoquer d'autres !
- Peut-être que si vous les aviez défendus avec des troupes, les elfes auraient eu plus de difficultés à les exterminer ?
Le seigneur Fumble, qui jusque-là gardait une pause théâtrale face au paysage qui s'étalait depuis le balcon du conseil de guerre, se retourna vivement vers le nain qui venait de le gifler verbalement.
- Surveillez votre insolence, capitaine, ou c'est vous que j'enverrai construire des mines en plein territoire elfe. Cette attaque n'était que le premier coup bas du seigneur Cyd et certainement pas le dernier. Embauchez rapidement deux bâtisseurs et érigez un atelier d'engins de guerre. Contre ces archers, nous aurons besoin de nombreux chariots.
- Bien, monseigneur.
Alors que le capitaine des armées naines partait docilement exécuter ses ordres, le seigneur Fumble retourna contempler la terre qu'il devait conquérir. À quelques lieues en face, au-delà de la rivière, mais encore bien trop proche, Cyd le Fourbe préparait leur affrontement avec une longueur d'avance. Et Fumble n'avait vraiment pas besoin de ça...



C'est bon, c'était juste un bâtisseur, pas la peine de la ramener non plus.









Et VLAM !! C'était bien la peine de sortir.

Avec deux escouades d'archers, armés de flèches de feu, vous pourrez facilement tenir tête aux aigles géants.



DIFFICILE, MAIS ENCORE POSSIBLE

La bataille battait à présent son plein. Un pan de muraille empêchait les elfes d'approcher trop près à l'est et des catapultes utilisaient un tir de barrage pour enflammer le point de passage nord à côté de la rivière. Le seigneur tentait tout ce qu'il pouvait pour contenir les incursions ennemies, mais il devenait nécessaire de contre-attaquer. Assis sur son chariot, le sergent Ironwheel accompagnait un bataillon de nains vers les implantations elfiques les plus proches. Le but était de s'attaquer à la population locale, tenter de raser un bâtiment ou deux, puis de revenir près de la citadelle. Il pouvait déjà observer la silhouette d'un arbre magique elfique lorsqu'il nota aussi la présence d'un archer au milieu de la route, seul. Un fou suicidaire ? Qu'importe, il serait leur première victime !

- Chargggggezzz ! ordonna Ironwheel en fouettant l'animal qui tirait son chariot.

Une clameur générale s'éleva derrière lui, signe que les guerriers nains entraient en action. Une charge de nains n'avait rien d'amusant quand on se la prenait de plein fouet, ce que cet elfe allait bientôt expérimenter. Ce dernier, étonnamment, ne bougea pas, se contentant de décocher flèche après flèche dans la direction de Ironwheel. Le sergent s'amusa de voir les projectiles le manquer irrémédiablement.

Dès qu'il fut à la bonne distance, il freina sèchement et tira sur le levier de la catapulte. Dans le chariot derrière lui, un tonneau fut projeté en plein sur l'elfe. L'huile qu'il contenait s'enflamma aussitôt et Ironwheel contempla le feu qui dévastait la position du fou.

ON L'A TOUS RECONNU

Peu à peu, le sourire satisfait du nain s'effaça en découvrant que l'elfe se tenait toujours debout, sans que le feu ne semble le gêner plus que cela. Inquiet, Ironwheel comprit que cet elfe n'était pas un soldat ordinaire. Il lui fallait absolument de l'aide ! De plus en plus effrayé, il se retourna pour évaluer la distance restante entre ses troupes et lui. Horrifié, il ne vit qu'un champ de cadavres. Le terrain derrière lui était recouvert des corps perforés de ses compagnons nains. Aucun n'avait survécu. Faisant claquer son fouet, Ironwheel tenta alors de s'enfuir, mais l'elfe, à peine brûlé par l'incendie mourant, bandait déjà son arc. Il tira deux flèches d'un coup, qui démantelèrent le chariot sans que le nain ne comprenne vraiment comment. La troisième flèche fut pour lui.

Les nouvelles de cette triste défaite arrivèrent sans tarder aux oreilles du capitaine, qui en informa aussitôt Fumble.

- Monseigneur ! Cyd le Fourbe a fait appel à un héros elfe !

Fumble laissa échapper une malédiction. Il avait envie de casser la table, de frapper le capitaine, mais il se reprit rapidement.

- Déjà... Qui est ce héros ?

- Nous ne savons pas encore, monseigneur. On dit qu'il porte de longs cheveux blonds et gras, qu'il arbore un regard vide un peu niais et qu'il a un gros nez.

- Legolas ! Par la barbe de Gandalf, l'heure est grave.



Pour éviter de finir en charbon de bois, l'Ent restera près d'un point d'eau salvateur.



Hummm ça commence à être impressionnant !

ALLEZ GLOIN, FAIS-TOUT PÉTER OUAIS !!!





Pour espérer survivre, il ne reste qu'une solution : appeler Gloin.

LA TERREUR DES MOELLONS

Trapu, solide comme un roc et le regard brillant, Gloin attendait que son seigneur lui explique la raison de sa convocation. Ce dernier étala une carte de la région sur la table et entreprit de dessiner de nombreuses petites flèches dessus.

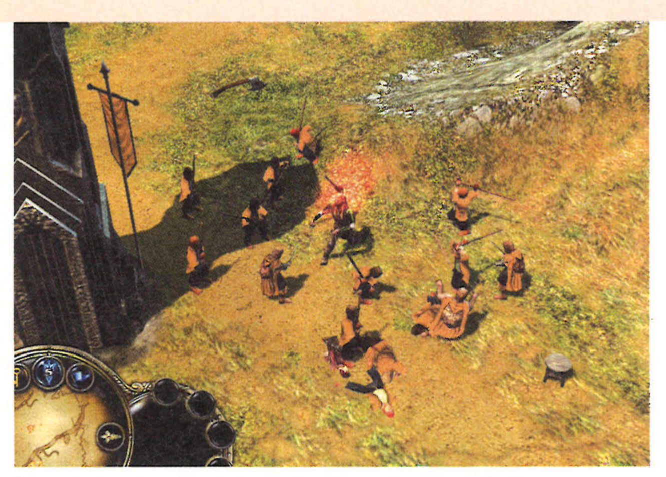
- Bon, voilà le plan. Vous partez vers l'ouest, puis vous remontez tout au nord. Là, vous trouverez un gué pour traverser la rivière. Dirigez-vous alors tout droit vers la citadelle du seigneur Cyd. Dès que vous voyez les premières constructions, pétez tout ! C'est compris, maître Gloin ?
- Uuughhn.

Le seigneur Fumble considéra la réponse du héros nain un instant avant de hausser les épaules.

- Désolé de ne pas pouvoir vous offrir plus de support, mais nos armées, à peine sorties de leurs casernes, sont pulvérisées par Legolas. Et en plus, il entraîne les autres archers à être aussi bourrins que lui. Aussi solide que vous soyez, il faudra éviter ces troupes : votre spécialité, c'est la destruction des bâtiments, d'accord ?
- Grmpff !
- Euh... bien. J'aurais bien fait venir Gimli pour vous seconder, mais je manque de moyens. Et je ne suis pas sûr qu'il soit à la hauteur de toute façon. Legolas a bien plus l'expérience du terrain à présent. Il est rapide, puissant et quasiment invincible. Maudit soit-il !
- Buuurrrrp !
- O.K...Bon ben c'est pas tout ça, je ne vais pas vous retenir plus longtemps, maître Gloin, une mission vous attend. Allez, au revoir.
- Grahh !

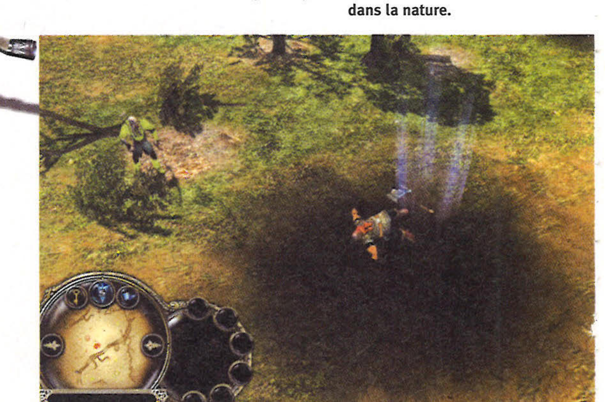
LA CONTRE-ATTAQUE EMPIRE

BRAOUUMM !! Une des tours de la citadelle elfique s'écroula dans un fracas assourdissant, alors que Gloin continuait de frapper les murs de l'immense structure à coups de marteau de guerre. Vlam, vlam, vlam ! Chaque assaut faisait vibrer la pierre, qui résonnait comme une cloche et se fissurait de plus en plus. L'attaque éclair avait pris le seigneur Cyd par surprise, mais rapidement les renforts arrivèrent. Quelques archers prirent Gloin pour cible, mais le héros nain n'était pas un vulgaire grouillot. Ne prenant garde aux flèches qui perçaient son armure, le maître ne s'écarta pas de son but : faire tomber la citadelle ! Espionnant la scène grâce à sa magie, le seigneur Fumble apportait son support à l'aide de quelques sorts de soins et d'invocations de troupes. Ces dernières furent vite massacrées par Legolas qui venait d'arriver, mais qu'importe, c'est l'intention qui compte. Bientôt il fut évident que Gloin ne pourrait pas terminer son travail avant de succomber aux forces adverses et il décida de se replier. Semer Legolas n'est pas une mince affaire, celui-ci ayant plutôt tendance à ralentir pour ne pas vous dépasser sans faire exprès... Mais Gloin avait suffisamment d'énergie pour tenir le choc. Ou du moins c'est ce qu'il crut jusqu'à ce qu'un



Évidemment, Legolas est aussi très, très fort en corps à corps. Regardez-le massacrer ces pauvres hobbits.

Bravo Thandruil... C'est sûr, quand on ressemble à une endive, c'est pas trop dur de se camoufler dans la nature.





Alors : Legolas, Arwen, Elrond, Thandruil et Glorbidule dont j'oublie toujours le nom (celui qu'a aussi un gros nez). Eh ben, je suis pas dans le caca moi...



trait tiré de nulle part vint le clouer au sol définitivement. Une seule flèche avait terrassé Maître Gloin, héros nain. Avant de perdre le contact, la magie de Fumble lui permit de distinguer un nouveau héros, caché parmi les arbres, presque invisible : Thandruil, le sniper elfe insupportable.

ECRASÉ AVEC COMPASSION

- Ah oui, mais alors non eh, ho, ça suffit, nan parce que y'en a marre à la fin, merde quoi !
Le seigneur Fumble semblait légèrement exaspéré par la tournure des événements.
- L'autre-là, il décime toutes mes armées sans qu'elles aient eu le temps de le toucher; il bute même des catapultes avec trois flèches et quand il se prend deux rochers de trois tonnes sur la tête, il ne bronche pas d'un pouce ! Qu'est-ce que je peux faire moi ?
Et maintenant il y a l'autre débile qui me one-shot mes héros ! C'est dingue ça !
Le capitaine fit irruption dans la salle, un papier à la main.
- Monseigneur ?
Un message du seigneur Cyd est arrivé ! Fumble déplia la missive et lut « Oui je sais, c'est abusé, hein ? ».
Soudainement déprimé, le seigneur se laissa tomber dans son fauteuil et s'y enfonça, l'air boudeur.
- Nan, bah c'est bon, je peux rien faire, je fais rien. On n'a qu'à construire des murs, tiens ! On est des nains, on fait des murs, c'est très bien ! Et puis je vais rajouter plein de gadgets à la citadelle aussi.
Attrapant les plans de sa forteresse, le seigneur s'amusa à dessiner des tours et des catapultes dessus. Le capitaine le regardait sans oser dire un mot, inquiet et exaspéré à la fois.
- Hop et au milieu on va mettre un super lance-rochers enflammé qui tue tout. Voilà, au moins ça a de la gueule maintenant.

PAAAAAATCCHHHH !

Dix minutes plus tard, Legolas, accompagné d'un Ent, détruisit la citadelle naine, pierre par pierre, sans que le seigneur Fumble ne puisse faire quoi que ce soit.
Il essaya bien de lancer un super-rocher enflammé sur le duo d'attaquants, mais ceux-ci se décalèrent de quelques mètres sur la gauche, évitant la masse incandescente avec une facilité déconcertante.
Quand finalement, ses derniers supports ayant été abattus, la citadelle s'écroula dans un nuage de poussière, il est dit qu'on entendit par-dessus le fracas assourdissant de la destruction, un dernier cri de frustration : « C'est la dernière fois que je joue contre Cyd et son Legolas de mes cARRRGGHhhh !!!! »
Ainsi mourut le seigneur Fumble (très énervé).

FUMBLE



Il semble que mon armée ait un petit problème d'humidité.





PATA timide

Aller de l'avant, c'est bien, mais parfois l'on se demande si Intel n'essaye pas de jouer plus vite que la musique. Certes, c'est eux qui écrivent pour beaucoup les partitions, mais si je vous dis que les plateformes du Conroe (le remplaçant du Pentium 4) n'auront pas de ports parallèles ATA ? Bien sûr, les disques durs Serial ATA sont devenus la norme, mais la grande majorité des graveurs et autres lecteurs de DVD font de la résistance. Cela va peut-être forcer les constructeurs de ces matériels à revoir leurs plans et adapter, enfin, ces nouveaux câbles tellement plus pratiques à brancher dans nos tours si étroites. Et pour ceux qui ne souhaitent pas jeter leurs périphériques actuels, ne vous faites pas trop de soucis, nos amis du monde de la carte mère intégreront un contrôleur additionnel pour faciliter la transition. Pousser les évolutions est une chose, la réalité des besoins des consommateurs en est une autre.

Ne vous laissez surtout pas attendrir par leurs regards désarmants : Intel a signé leur arrêt de mort, et l'on n'y peut rien.

Édito

Petit retour à l'humilité pour un nVidia qui n'arrive pas à reprendre la couronne, perchée trop haute par ces diablotins de Canadiens. Du coup, les Américains se concentrent sur ce qu'ils font généralement le mieux, des produits de milieu de gamme qui offrent un bon rapport qualité-prix. Pour le plus grand plaisir de tous...

Par C_Wiz





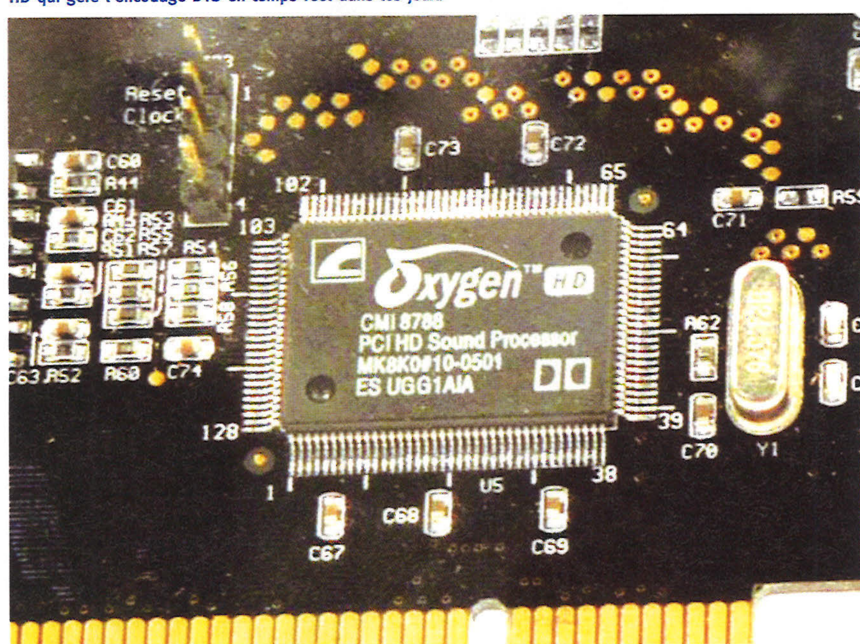
Perte de jus

En fidèle lecteur de Joystick, vous savez déjà qu'Intel propose depuis le début de l'année des processeurs dual core pour sa plateforme Centrino, celle qui prend place dans les PC portables. AMD n'avait pas jusque-là d'équivalents, ses Turion étant limités au simple core. Les choses bougent ! Nous devrions voir arriver les premiers PC équipés de Turion X2 courant mai. Côté fréquence, il faudra tabler entre 1.6 et 2 GHz, soit un poil moins que chez la concurrence.

L'occasion de revenir également sur les problèmes d'autonomie que j'évoquais le mois dernier pour les portables doubles cœurs d'Intel. Les premiers résultats n'étaient pas très bons, avec des batteries qui s'essoufflaient plus vite que moi qui monte un escalier. Après enquête, il s'agit en fait d'un bug dans la gestion des périphériques USB qui empêcherait le processeur de se mettre en veille lorsqu'ils sont branchés. Un gros problème quand on sait que la plupart des webcams intégrées aux portables sont connectées en interne sur un port USB. Alors qui est le coupable : Microsoft ou Intel ? Difficile de le savoir tant les deux compères brouillent les pistes, on parle d'un correctif du côté de Microsoft sous la forme d'un patch, alors qu'on évoque en simultanée des mises à jour de BIOS chez les constructeurs ! On accordera donc les torts partagés en attendant l'arrivée de ces mystiques correctifs...

nForce 4 HD

C-Media fait partie des constructeurs de puces son particulièrement à la mode en ce moment avec leur Oxygen HD qui gère l'encodage DTS en temps réel dans les jeux.



C'est peut-être l'un des seuls défauts du nForce 4 sur ses petits concurrents, il n'est pas capable de gérer les nouvelles puces son HD Audio. Les choses vont cependant changer rapidement pour le chipset de nVidia : le constructeur a dans ses cartons un nouveau southbridge qui, à défaut de ressusciter le SoundStorm, permettra enfin l'ajout d'une puce capable d'encoder du Dolby Digital en temps réel. Vos oreilles apprécieront. Le reste de votre corps se délectera de l'arrivée d'un deuxième contrôleur Gigabit Ethernet et d'évolutions sur le Serial ATA 2 avec une gestion native de 6 périphériques. Un accouchement prévu pour coïncider, miracle du calendrier, avec le lancement du nouveau socket d'AMD, le M2 qu'il faut d'ailleurs désormais appeler AM2. Si, il paraît même qu'il y a un jeu de mot...



Mauvaise herbe



Le dernier-né de Viewsonic se prénomme P227FB.

Les écrans à tube sont un peu comme les lecteurs de CD et ces gamins malpolis qui squattent les bornes de jeux vidéo dans les magasins : ils savent qu'ils devraient avoir laissé leur place depuis bien longtemps, mais ils s'accrochent toujours plus fort. Quand tous les constructeurs arrêtent un à un leurs produits - petite pensée émue aux fabuleux tubes de Mitsubishi - Viewsonic se décide à relancer un modèle 21 pouces. Le but est, vous l'aurez deviné, de séduire les réfractaires au progrès, pardon, les graphistes et autres joueurs qui ne trouvent pas leur bonheur dans la platitude des LCD. Côté caractéristiques, ce dernier des mohicans est plutôt réussi avec un taux de rafraîchissement de 99 Hz en 1600 par 1200. Assez impressionnant. Bien entendu il faudra se contenter d'une surface affichable de seulement 20 pouces, ce qui peut sembler un poil léger, surtout lorsqu'il faut débourser 600 euros pour l'acquérir. C'est un peu le problème avec les mauvaises herbes, si l'on ne les éradique pas toutes d'un coup, elles finissent toujours par repousser...

Orient Xpress



ATI n'est pas le roi des chipsets. Difficile de le dire autrement, les Canadiens sont bien meilleurs lorsqu'il s'agit de parler de 3D. Le fait est qu'en se lançant dans la course aux doubles cartes graphiques (la charmante technologie CrossFire), le constructeur s'est retrouvé obligé de proposer une alternative au nForce 4, confortablement installé sur le marché. Difficile dans ces conditions d'être compétitif pour ATI, même si couplé avec un southbridge de chez ULi, les résultats sont assez bons. C'est notamment le cas de l'A8R-MVP que je vous avais présenté le mois dernier. ATI revient aujourd'hui à la charge avec une nouvelle puce, le Xpress 3200. Il s'agit en réalité d'un northbridge capable de gérer les deux cartes 3D à pleine vitesse. En effet, les versions précédentes, à l'image des nForce 4, utilisent deux ports PCI Express 8x pour relier les cartes graphiques. Ne vous attendez cependant pas à une révolution en termes de performances : SLI comme CrossFire n'utilisent pleinement la communication PCI Express qu'avec des GPU d'entrée de gamme, les solutions haut de gamme reposant surtout sur des connecteurs additionnels (interne chez nVidia et externe chez ATI). À l'image du SLI 16x (parfois baptisé SLI32 sur les cartes mère), le Xpress 3200 ne change pas véritablement la donne. Nous reviendrons tout de même sur ces nouvelles technologies débordantes de lignes PCI Express très prochainement.

Diviser pour mieux régner

À peine le temps d'assimiler l'arrivée des X1900 et 7900 que leurs petites sœurs font déjà amplement parler d'elles. Bien entendu, les yeux sont rivés sur Vista, le prochain Windows qui sera accompagné d'une grosse révision de DirectX, la version 10. En son cœur, un nouveau type de « shaders », ces petits programmes exécutés par la carte graphique. Après les Vertex Shaders qui travaillent individuellement sur les triangles, et les Pixels Shaders qui servent à appliquer des effets aux points affichés à l'écran, nous avons le droit aux Geometry Shaders. Ils s'intercalent entre les deux types existants et permettront de jouer sur des ensembles de triangles. On devrait donc voir arriver des nouveautés comme une meilleure gestion des fourrures, très complexes à réaliser actuellement. Une déferlante de Winnie l'ourson à prévoir ? Allez savoir. Tout cela reste cependant anecdotique : comme tout nouveau type de shader, il devrait nécessiter une génération ou deux avant d'être pleinement utilisé. C'est une autre particularité de DirectX 10 qui fait beaucoup parler, les shaders unifiés. Kesako, me direz-vous ? Il s'agit de standardiser le « langage » pour les programmeurs, pour que tout soit plus cohérent (c'est un peu tordu actuellement, soyons honnêtes !). Tout cela vous rappelle peut-être qu'une architecture de ce type existe déjà... dans la Xbox 360 ! Le R500 d'ATI utilise en effet des unités de calcul capables de gérer à la fois les deux genres de shaders existants. Cela permet d'économiser des transistors et de s'adapter au mieux à ce que demandent les jeux. Besoin d'une grande puissance géométrique ? Pas de problème, les unités sont là en grand nombre. De la même manière, si c'est du côté des pixels qu'il faut travailler, on peut maximiser les performances. Tout cela requiert bien entendu un superviseur, un chef d'orchestre capable de dire qui doit faire quoi. Les puces DirectX 10 suivront-elles ce modèle ? Pas forcément. En effet, la norme n'impose aucun choix dans le matériel, la gestion de l'unification peut très bien se faire au niveau du driver, qui va répartir de lui-même les instructions dans une architecture « classique ». C'est, si l'on en croit les dernières indiscrétions, l'approche qu'utilisera nVidia avec son G80. Et ATI, me direz-vous ? On pourrait supposer que, forts de l'expérience de la Xbox 360, les Canadiens proposeront une unification au niveau du matériel. Ce n'est pas encore clair car ATI dispose de deux projets en parallèle, un R600 totalement unifié ainsi qu'une autre puce plus « conservatrice ». Sur le papier, la solution de l'unification matérielle semble beaucoup plus élégante et efficace puisqu'on peut, quel que soit le type de jeu, maximiser à tout moment les performances. Pour être parfaitement opérationnel, il faut cependant que le chef d'orchestre soit digne d'un Herbert Von Karajan... La prochaine génération de cartes 3D va beaucoup faire parler d'elle, c'est certain !



Le kit de développement (SDK) de DirectX intègre déjà des tutoriaux pour apprendre à manier le nouveau langage des shaders unifiés.

nVidia GeForce 7900 GT/GTX

TROP HAUTE, LA COURONNE ?

Eh non ! Malgré tous ses efforts, nVidia n'aura pas réussi à détrôner les X1900 XTX, trop bien ancrées en tête des performances depuis le mois dernier. Non ! Restez ! J'ai tout de même beaucoup de choses à vous raconter !

C_Wiz



Les configurations de test

Carte mère Asus A8N- SLI Deluxe
Processeur AMD Athlon FX-55
1 Go de RAM DDR 400 (2 x 512 Mo, CAS 2.5)
Disque dur Maxtor DiamondMax 10 (Serial ATA, 300 Go)
Windows XP SP2
DirectX 9.0c (décembre)
Drivers nVidia ForceWare 84.20
Drivers ATI Catalyst 6.3

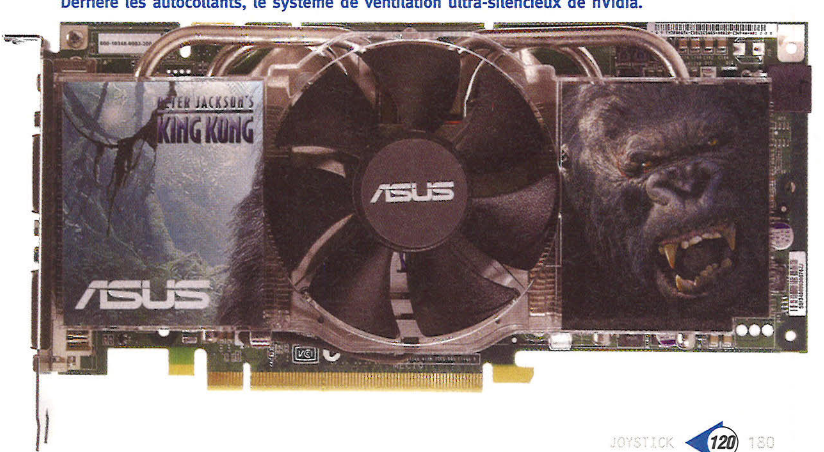
On pourrait croire, à tort, que les constructeurs n'ont pas un grand intérêt à avoir la carte la plus rapide du moment. Après tout, les volumes de production se cantonnent souvent aux centaines ou aux petits milliers de pièces. C'est une question d'image et de buzz médiatique, on parle beaucoup d'une marque ou de l'autre lorsqu'elle prend l'ascendant sur sa concurrente. Dans l'espoir qu'un acheteur, non averti, dépense ses brouzoufs dans une de leurs cartes correspondant à son budget.



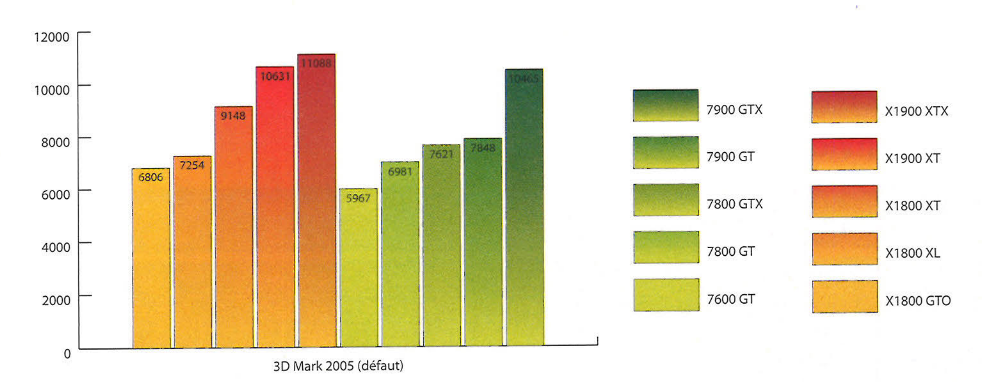
Je vous aime, lecteurs ! Oui, je vous adore, car vous ne vous arrêtez pas à l'éternelle question qui tend à savoir qui a la plus grosse. Vous êtes avisés et choisissez votre matériel en connaissance de cause. Performances, qualité d'image, bruit, des points beaucoup plus importants que la résonance d'une marque. Vous ne m'en voudrez donc pas d'avoir déjà vendu la mèche sur les prestations de la 7900 GTX. D'autant que nVidia a décidé de ne pas faire les choses à moitié et lance trois cartes qui ciblent des joueurs et des budgets bien divers.

Les rumeurs les plus folles ont couru sur ce que pourraient être les 7900. Des discussions sur le nombre de pipelines, sur l'architecture, tout cela animé par les caractéristiques des X1900 d'ATI, le produit à abattre. Reste que tout cela est presque accessoire : cette nouvelle puce de nVidia (baptisée

Derrière les autocollants, le système de ventilation ultra-silencieux de nVidia.





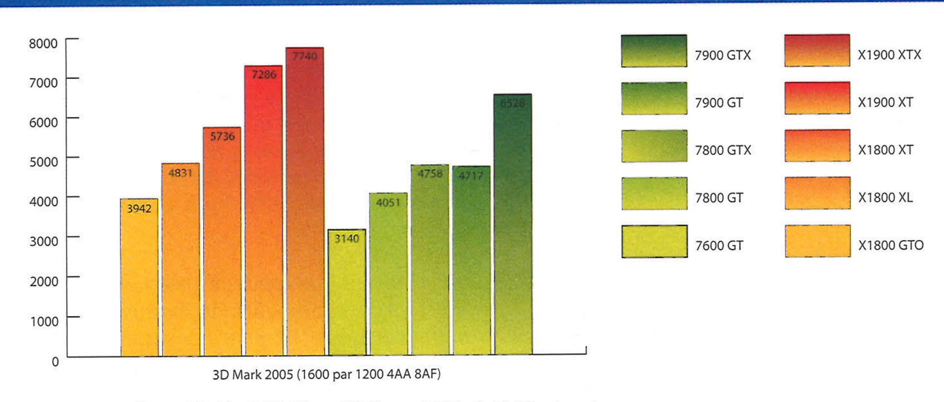


Score 3D Mark 2005 par défaut, 1024 par 768

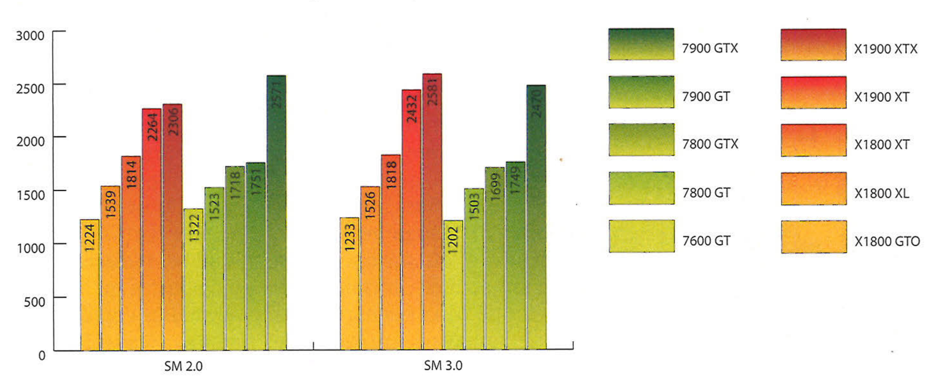
La X1800 GTO ressemblera-t-elle aux X1800 XL ? Sortira-t-elle tout court ? Réponse au prochain numéro...

X1800 GTO, kesako ?

Pour contrer l'arrivée des 7600 GT, ATI nous a fourni un bios censé castrer les performances des X1800 XL histoire de simuler son futur produit. Ce fichier (qui transforme la carte en « R520 LE », sic) réduit le nombre de pipelines à 12 en gardant les fréquences à 500 MHz pour le GPU et la mémoire. Nous nous abstiendrons de porter tout jugement sur cette chimère, rien ne garantit qu'elle verra les échoppes, en tout cas sous cette forme. Je ne sais pas pour vous, mais je sens comme une petite odeur de X700 XT...



Score 3D Mark 2005 en 1600 par 1200, Anti Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 8x

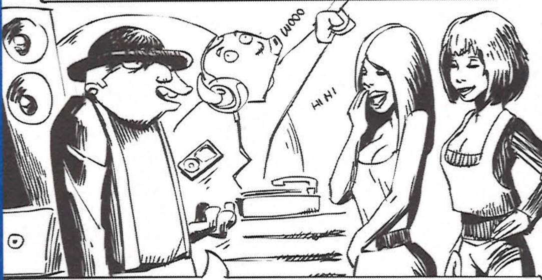


Scores 3D Mark 2006 par défaut en 1280 par 1024, Shader Model 2.0 et Shader Model 3.0/HDR

G71) va se vendre à des millions d'exemplaires et ce, pendant de longues années. Non, je ne parle pas d'une stagnation des nouveautés, surtout avec Vista au coin de la rue. Mais le G71 est le processeur graphique qui équipera les Playstations 3, les futures consoles de Sony (qui sortiront peut-être un jour). Tout se devait donc d'être millimétré : offrir de bonnes performances bien sûr, mais tenter à tout prix de réduire les coûts de fabrication.



Première grande idée, changer de procédé de fabrication. Les 7900 passent aujourd'hui à 0.09 micron (contre 0.11 pour les 7800). C'est la finesse de gravure, d'elle dépend la taille des transistors. Plus elle est réduite et plus on peut en caser au centimètre carré. L'avantage d'avoir une puce plus petite tient dans le fait qu'on limite généralement la chaleur qu'elle dissipe. Ce qui est censé autoriser, dans le meilleur des cas, à monter plus haut en fréquence. En fidèle lecteur, vous savez cependant que tout n'est pas automatique. Le 0.065 micron des Pentium 4 ne leur a pas permis d'atteindre les quatre gigahertz qui leur étaient promis. La diminution de la taille de la puce autorise également



des économies d'échelle. Contrairement à une idée populaire, les processeurs ne sortent pas du sable comme des asperges. Ils sont créés sur de grosses galettes (wafer) d'une trentaine de centimètres de diamètre. Plus les puces sont petites et plus le wafer en contient : on réduit donc de facto les coûts.

Tout ce qui est grand est déplaisant

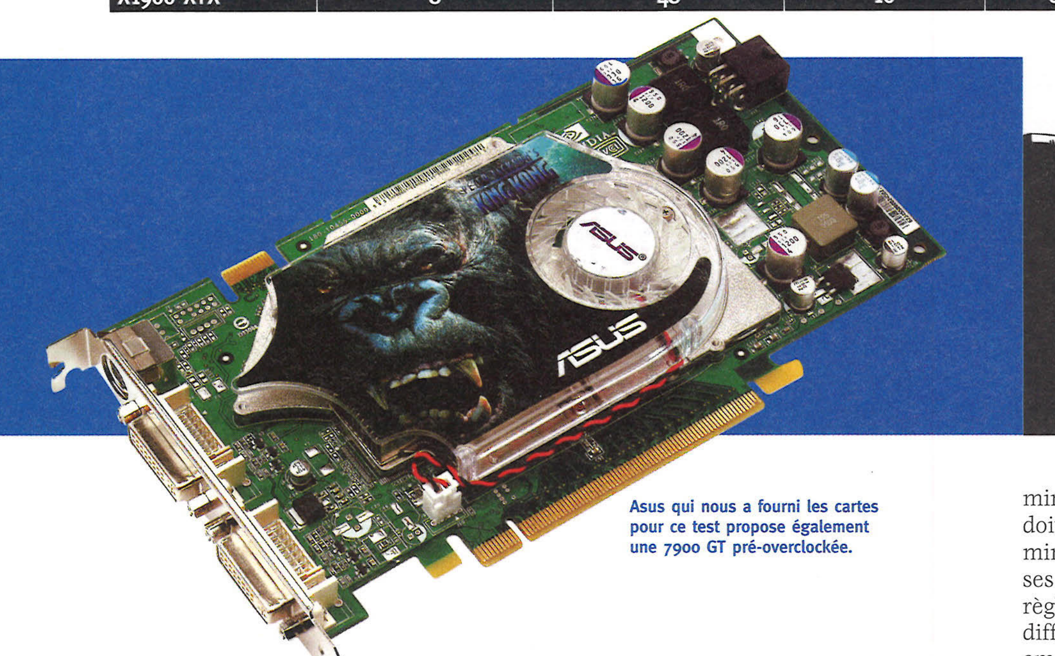
Pas de changement dans les grandes lignes de l'architecture, on reste à 24 pipelines de pixels, et 8 unités dédiées à la géométrie. Une stagnation qui est, on le devine, une concession faite à Sony pour limiter les coûts de sa future console. Quelques petites modifications ont tout de même été effectuées au niveau des ROP, les unités que l'on trouve tout au bout du « pipeline » graphique. nVidia a doublé le nombre de « blenders », des mélangeurs de pixels qui servent dans les opérations de transparence. Les nouveaux GPU de nVidia gardent donc leurs limitations. Vous le savez, ils ne sont pas particulièrement à l'aise avec les branchements, cette partie du Shader Model 3.0 qui permet de maximiser les performances en diminuant la quantité de calculs à réaliser. Idem pour l'affinité aux registres, les petites cases mémoire qui servent à sauvegarder des résultats intermédiaires, un peu comme lorsque l'on pose des retenues quand on fait une division à la main. Je sais, c'est un art que l'on perd, une fois passé le CM2, mais faites un effort. Dernier écueil des GeForce 7, la qualité de leur filtrage anisotrope. Il a une fâcheuse tendance à créer des pixels qui font mal aux yeux sur certaines textures, on a parfois l'impression de voir de

La gamme nVidia : Les GeForce

	Pipelines de vertex	Pipelines de shaders	Unités de texture	Fréquences (GPU/RAM) en MHz	Mémoire	Prix annoncé (en euros)
6800 GT	6	16	16	350/500	256 Mo (256 bits)	250
7600 GT	5	12	12	560/700	256 Mo (128 bits)	250
7800 GT	7	20	20	400/500	256 Mo (256 bits)	275
7800 GTX	8	24	24	430/600	256 Mo (256 bits)	300
7900 GT	8	24	24	450/660	256 Mo (256 bits)	350
7900 GTX	8	24	24	650/800	512 Mo (256 bits)	550

La gamme ATI : Les Radeon

	Pipelines de vertex	Pipelines de shaders	Unités de texture	Fréquences (GPU/RAM) en MHz	Mémoire	Prix annoncé (en euros)
X1800 GTO	8	12	12	500/500	256 Mo	250
X1800 XL	8	16	16	500/500	256 Mo	350
X1800 XT	8	16	16	625/750	512 Mo	400
X1900 XT	8	48	16	625/725	512 Mo	475
X1900 XTX	8	48	16	650/775	512 Mo	550



Asus qui nous a fourni les cartes pour ce test propose également une 7900 GT pré-overclockée.

J'EMMENAIS DONC CES DEUX PETITES BONNASSKAYAS CHEZ MOI POUR UNE PARTIE DE ÇA VA, ÇA VA

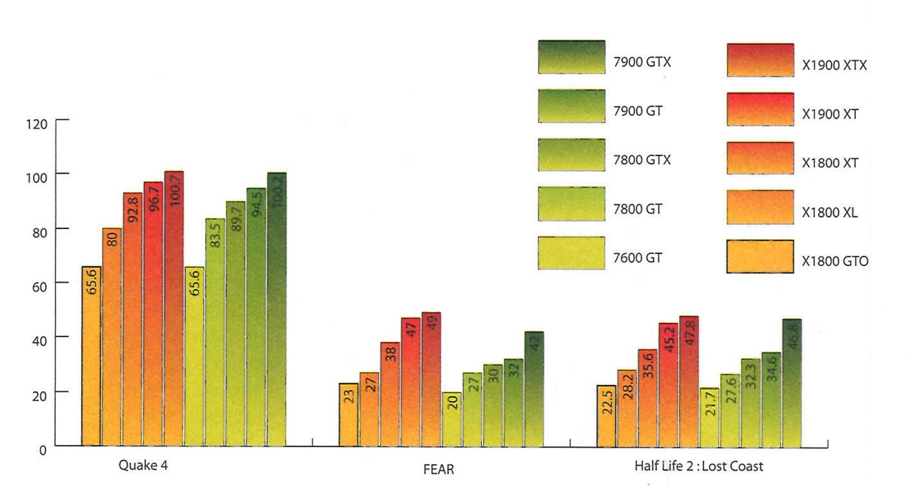
ÇA VA ?

ÇA VA, ÇA VA...

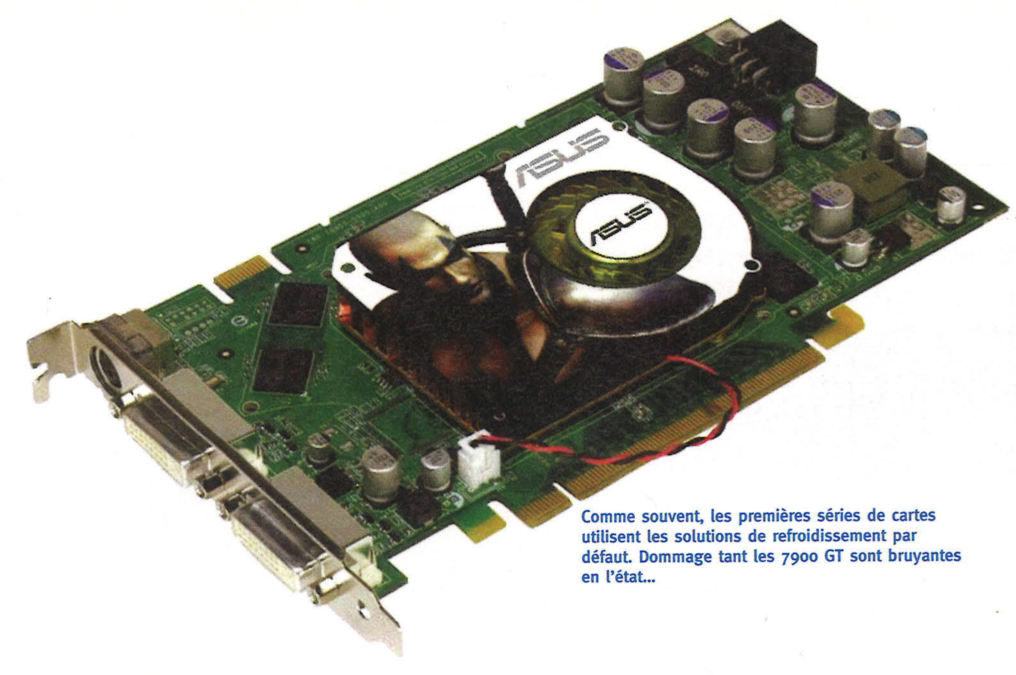
mini-clignotements, justement ce que les filtrages doivent éviter. nVidia persiste à garder des niveaux minimaux par défaut dans ses pilotes pour maximiser ses scores dans les benchs. Si nous nous plions à ces règles pour les tests, il faut prendre en compte cette différence lors de vos achats, ATI ayant à l'inverse amélioré ses algorithmes.

Trois, c'est mieux que deux

Conscient qu'il ne pouvait pas prétendre au trône, l'Américain a décidé d'utiliser une tout autre approche pour « positionner » ses cartes, le rapport qualité-prix. nVidia s'est fait une réputation au fil du temps par ses produits de milieu de gamme (entre 150 et 300 euros) qui marquent souvent les esprits. On se souvient des GeForce 4 Ti 4200 et plus récemment des 6600 GT, considérés avec raison comme de bonnes affaires. C'est sous cet angle que l'Américain a décidé de présenter ses GPU. La carte le plus haut de gamme, la 7900 GTX, vient titiller les X1900 XTX et X1900 XT pour un prix que l'on attend aux alentours de 550 euros. Une somme qui nous donne droit aux hautes fréquences, 650 MHz pour le GPU et 800 MHz pour les 512 Mo de mémoire (la norme dans ce segment). C'est surtout le système de refroidissement qu'il faut saluer : nVidia utilise un dispositif qu'il avait développé pour ses cartes professionnelles Quadro et que l'on avait entrevu fugacement sur les GeForce 7800, leur disponibilité ayant été plus éphémère que la vie d'un papillon. Miracle, le silence est au rendez-



Jeux à la première personne en 1600 par 1200, Anti Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 8x.
Half Life 2 : Lost Coast en mode HDR

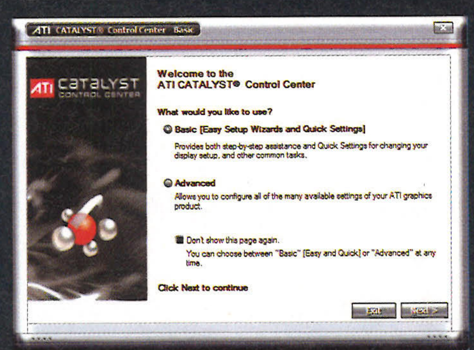


Comme souvent, les premières séries de cartes utilisent les solutions de refroidissement par défaut. Dommage tant les 7900 GT sont bruyantes en l'état...

vous. C'est de loin le meilleur système de refroidissement que nous ayons rencontré. ATI ferait d'ailleurs bien de s'en inspirer, les X1900 passent pour des orchestres symphoniques à côté. Et désaccordé, l'orchestre...

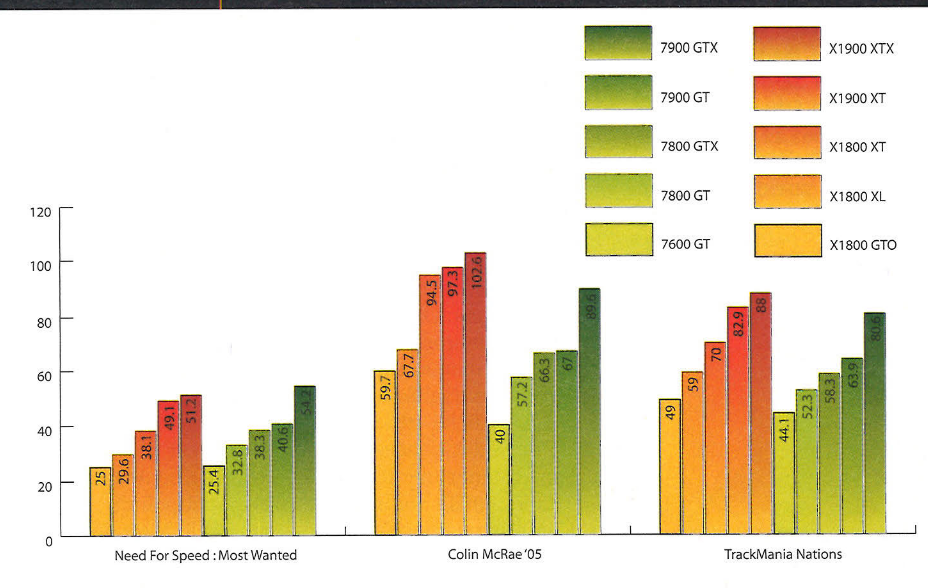
Vous m'en mettrez deux camions Si la GTX est là pour l'image de marque, la 7900 GT risque de séduire plus d'un joueur. Elle reprend les caractéristiques de sa grande sœur, à trois points près. Les fréquences évidemment : on se contentera de 450 MHz pour le GPU et 660 pour la mémoire. La quantité de Ram ensuite, avec 256 Mo amplement suffisant en 2006. Dernier détail, le système de refroidissement. Là, c'est le petit bémol, presque une fausse note, puisqu'il est comparable à celui des 7800 GT. Il est donc très bruyant, et il faudra espérer que les partenaires de nVidia choisissent de le remplacer. Si l'on met de côté ce détail acoustique, l'Américain compte pousser ses cartes avec un prix extrêmement agressif - aux alentours de 350 euros - alors que les performances sont un poil au-dessus de l'ancien haut de gamme (le 7800 GTX). Plutôt bien vu.

Ça commence à faire beaucoup



Ne vous laissez pas berner par cet assistant, le CCC d'ATI fait tout sauf se simplifier...

Difficile de terminer cet article sans vous glisser un mot sur les Catalyst 6.3, la révision de mars des pilotes ATI. Pour avoir testé ma part de drivers bêta, je me suis habitué au surnaturel qui entoure souvent le nouveau panneau de contrôle d'ATI. Boutons impossibles à cliquer, fonctionnalités qui marchent à l'envers et autres optimisations qui ralentissent les jeux, je pensais qu'ils m'avaient tout fait. C'était sans compter sur les 6.3. La version finale est disponible sur les serveurs canadiens, je vous conseille cependant vivement de ne pas y toucher. Performances en baisse dans certains titres, Control Center qui ne s'installe qu'une fois sur deux, le tout culminant avec un plantage systématique au démarrage de Windows avec notre X1800 XL. Summum de l'ironie, une fois « transformée » en GTO par un flashage de BIOS, la carte fonctionnait de manière impeccable. Seul point positif, ils se désinstallent beaucoup plus rapidement qu'avant...Voir ce genre de chose dans un pilote bêta est presque normal, c'est le prix que nous, les testeurs de matos, devons payer pour jouer avec les dernières nouveautés en date. Infliger ça aux utilisateurs est par contre totalement anormal. Il est temps qu'un grand vent de renouveau souffle sur le Canada...



Jeux de courses en 1600 par 1200, Anti Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 8x

Dernière venue, la 7600 GT. Ce G73 vient prendre la place des 6600 GT en relevant le niveau. Tout d'abord sur le plan technique, le nombre de pipelines passe de 8 à 12 et les unités géométriques de 3 à 5. Il en va de même pour les ROPs, doublés (8 au total). Côté fréquences, là encore nous avons droit à 560 MHz pour le GPU et 700 MHz pour les 256 Mo de mémoire embarquée. Notez enfin que contrairement à ses grandes sœurs, la Ram est interfacée sur 128 bits contre 256. Cela limite donc la bande passante mémoire disponible. Rien de dramatique, ce n'est pas une carte haut de gamme après tout. Même bémol que pour les 7900 GT, le refroidissement est on ne peut plus bruyant. Côté prix, il faut compter pour le moment 250 euros dans le commerce, mais cela devrait rapidement baisser, une fois l'effet de nouveauté un peu estompé.

Retour aux sources ? Avec des performances proches de l'ancien haut de gamme, les 7900 GT se présentent comme de bonnes affaires. Il en va de même pour les 7600 GT qui n'ont pas vraiment de concurrentes pour l'instant chez ATI, l'hypothétique X1800 GTO mise à part (voir l'encadré p.121). Si vous pouvez passer outre les limites de l'architecture (qualité de filtrage, gestion des branchements, etc.), les nouvelles GeForce 7 sont assez alléchantes. L'Américain s'est décidé à recentrer les débats sur les cartes abordables, segment actuellement délaissé par ATI. Une stratégie à la fois discrète et intelligente qui devrait se révéler payante. Comme quoi, l'humilité réussit plutôt bien à nVidia...



Apple Macbook Pro/iMac Core Duo

JONGLONS AVEC DES POMMES

Ha ha ha ! Mon plan d'infiltration machiavélique a enfin fonctionné ! J'ai casé un test de Mac dans Joy ! Ça doit faire presque dix ans que ça n'était pas arrivé. Et pour de bonnes raisons : le Mac pour jouer, c'était totalement irréaliste. Est-ce que l'arrivée de machines «Intel inside» change la donne ?

Caféine



MacBook Pro de test

Processeur 2 GHz Intel Core Duo
2 Go de RAM PC2-5300 DDR2 SDRAM
Vitesse du Bus : 667 MHz
Puce graphique ATI Mobility Radeon X1600 256 Mo
Disque dur 100 Go 5400 rpm ATA/100
Lecteur/graveur de DVD Matshita UJ-857
Écran LCD 15,4" (38 cm) 24-bit 1440x900
Bluetooth 2.0 / Port Ethernet Gigabit
WiFi 802.11 b/g intégré
Un port FireWire 400 / 2 ports USB 2.0
Entrée/sortie audio numérique
Taille : 259x357x25,9 mm
Poids : 2.54 kg
Prix : environ 3030 euros TTC (ouch)
Testé avec MacOS 10.4.5

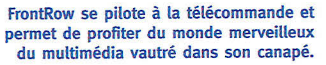
Encore plus fin que le PowerBook, le MacBook Pro se permet d'embarquer plus de gadgets. Même si les utilisateurs nomades regrettent la disparition du modem 56k.



Le Macintosh a une histoire tumultueuse avec les jeux vidéo. Machines hors de prix et souvent bien plus lentes qu'un bon vieux PC sous Windows bradé chez le revendeur du coin, il fallait être fan pour craquer. À part quelques coups d'éclat dont Marathon, un FPS programmé par les petits gars de Bungie (qui créeront Halo des années plus tard), le Mac n'a presque jamais eu droit à des jeux «originaux» dignes d'intérêt. C'est même l'inverse : il faut attendre sur Mac le «portage» d'un jeu PC. Quand il existe... À part Blizzard, peu de développeurs dépensent de l'énergie pour vendre leurs produits aux amateurs de pommes. L'absence d'équivalent à DirectX et le prix des machines n'a jamais aidé. Et puis vint le Dieu iPod. Le grand public redécouvre la marque alors que parallèlement, le design et la qualité des machines sont en progression constante, sans oublier la révolution Mac OS X. Arrivé à maturité depuis déjà plusieurs versions, le système d'exploitation d'Avadis «Avie» Tevanian et son équipe séduit les professionnels de l'informatique. Sa facilité d'utilisation, sa puissance et son look léché attirent également les novices. Utiliser OS X après des années sous Windows, c'est un peu comme troquer une R19 rouillée contre une Aston Martin Vanquish : on ne savait pas à quel point il existait mieux que ce que l'on connaissait avant de s'assoir au volant. La difficulté d'Apple, c'est justement de convaincre les gens d'au moins essayer leurs produits. Et grâce à l'iPod et OS X, ce nombre est en



Avie Tevanian est le créateur de l'OS NextStep/OpenStep, qui servira de fondation à Mac OS X lors du rachat de Next par Apple.



FrontRow se pilote à la télécommande et permet de profiter du monde merveilleux du multimédia vautré dans son canapé.



La version Core Duo donne enfin à cette machine la puissance qu'elle mérite.



Tentative d'éjection du petit nouveau par un vieux PowerBook aigri. Taille plus fine, webcam intégrée, meilleur écran, plus de puissance... Ahhh, la jeunesse...

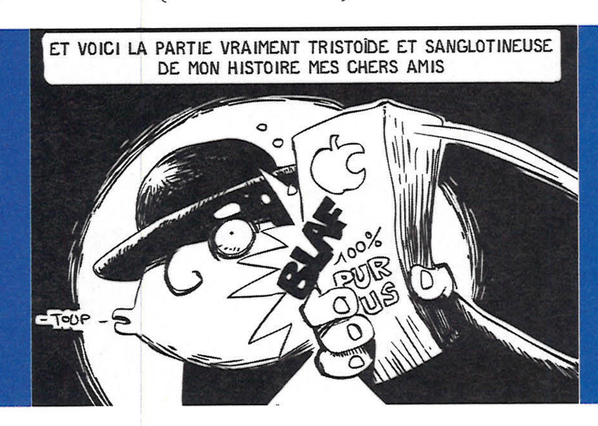
progression constante depuis quatre ans.
Ce petit historique fait, passons à l'actualité. Exit les processeurs PowerPC d'IBM, bonjour les Core Duo d'Intel, qui équipent maintenant iMac et MacBook Pro. Au passage, parlons du Mac Mini : cette machine est à éviter à tout prix quand on parle de jeu. Le processeur graphique Intel est une limace, un truc à la limite du ridicule. En revanche, iMac et MB Pro utilisent tous les deux une puce ATI Mobility Radeon X1600 qui, associée à la nouvelle architecture Intel, fait des étincelles. J'ai réalisé mes tests sur un MacBook Pro «musclé» (voir config), mais gardez à l'esprit que l'iMac Core Duo 2 GHz aura au moins d'aussi bonnes performances : l'architecture est la même, mais les disques durs sont plus véloces.

Aucun regret Par rapport au PowerBook, le MacBook Pro perd le modem interne 56K et le port FireWire 800. Il gagne un connecteur d'alimentation aimanté nommé MagSafe, qui sait lâcher prise quand un maladroit comme Faskil s'emmêle les pieds dans le fil qui dépasse du bureau. Il troque aussi l'emplacement PC Card contre le nouveau standard de l'industrie, l'ExpressCard. Mais pour les joueurs, le plus important c'est la mise à la retraite du processeur G4, qui même à 1.67 GHz était ralenti par un bus à 167 MHz qui peinait à exploiter la puce Mobility Radeon 9700. Avec un bus à 667 MHz et un CPU double cœur à 2 GHz, la différence dans les jeux est impressionnante. Sur un PowerBook G4 15' à 1.5 GHz, se balader dans une des capitales de World of Warcraft donnait environ 4 images par seconde (avec toutes les options au max, en 1280x854). Sur le MB Pro, on tourne en 1440x900, toujours tout à fond, à environ 30-35 images par seconde ! Autre jeu déjà disponible en version Intel, Unreal Tournament 2004 passe ainsi de 19 images par seconde à 51 (en 1024x768, toutes les options activées). Les titres qui tournent en mode natif PowerPC sont obligés de passer par un émulateur appelé Rosetta, comme pour les logiciels toujours pas compilés en mode «Universal» (Intel et PowerPC). Les résultats varient : Command & Conquer General en 1024x768 est un poil plus lent que sur G4, mais en baissant la résolution et les détails, ça passe. Warcraft III en revanche est aussi rapide émulé sur le MB Pro que sur le PB G4.

Faux départ MacBook Pro et iMac Core Duo sont donc (enfin) des machines capables de jouer. Question budget, il est évident que l'iMac est d'un rapport qualité/prix sans commune mesure avec le MacBook Pro : l'usage n'est pas le même du tout, même si techniquement les machines sont très proches. Pour environ 1600 euros TTC, on peut acheter un iMac 17' Core Duo 1.83 GHz, 1 Go de Ram et 250 Go de disque dur, le tout avec graveur DVD 8x, WiFi et Bluetooth. De quoi rivaliser avec un paquet de PC qui en plus seront laids. Faut-il donc foncer ? Peut-être pas ! D'une part, de nombreuses applications ne sont pas encore disponibles en version native Intel : il est assez frustrant de voir un soft aller à la même vitesse ou un peu plus lentement que sur G4/G5 quand on a une idée de la rapidité possible en mode x86. D'autre part, iMac et MacBook Pro utilisent le Yonah, un CPU Intel qui sera remplacé dès la fin de l'année par le Merom (en tout cas côté portables). Ce dernier sera 64 bits, disposera d'une meilleure gestion de la mémoire cache, du jeu d'instruction SSE4 et d'une vitesse au lancement de 2.33 GHz. Je n'ai pas la place de tout détailler ici mais pour résumer, PC et Mac feront encore un bond en performances l'hiver prochain. Un gros. Ça fait réfléchir non ?

L'attrait du luxe

Le MacBook Pro n'est pas un portable «bon marché». Il vise une clientèle qui aime se faire plaisir, et en a les moyens. Quoique je connaisse des fans de technologie qui dégustent des pâtes sans beurre pour avoir le plaisir d'utiliser cette machine... Techniquement, son prix élevé est justifié par le simple fait que cet appareil embarque ce qui se fait de mieux aujourd'hui dans le monde du portable, associé à des bonus intéressants : webcam, télécommande pour piloter le logiciel multimédia FrontRow, détecteurs de luminosité ambiante pour régler automatiquement l'écran et déclencher l'éclairage du clavier, micro, le tout dans un boîtier sexy de 2,5 kg. Ne cherchez pas l'équivalent en PC, ça n'existe tout simplement pas.

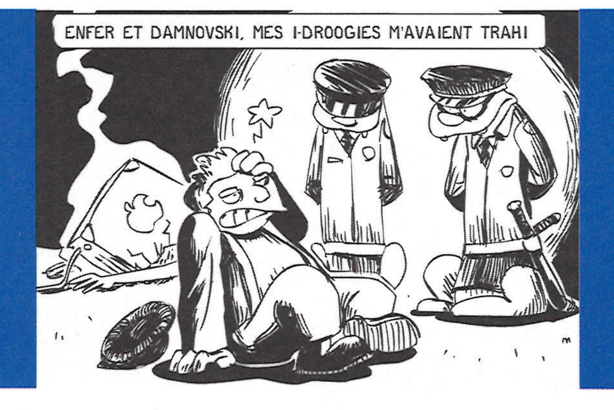


Intel VIIV
Le PC s'en prend aux consoles



Depuis le temps que je réclame des PC adaptés à un usage dans le salon, voilà qu'Intel a enfin entendu mes suppliques et exauce mes vœux les plus chers ! C'est bien, mais n'est-il pas trop tard ?

C_Wiz

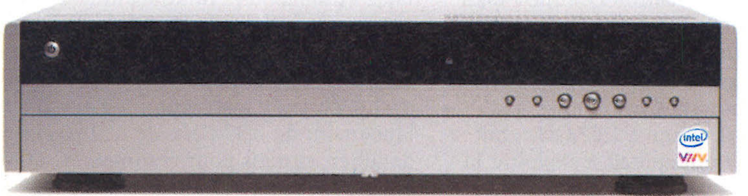


Pas de surprise, je vous avais vendu la mèche en octobre dernier de retour de l'Intel Developper Forum, l'Américain veut combler un vide dans nos salons. Le mien est déjà encombré de nombreux gadgets en tout genre, mais le géant bleu pense qu'il dispose sur le papier d'une plateforme capable de répondre à une multitude de besoins. Reste qu'avec des consoles qui en font toujours plus comme la Xbox 360 et la future Playstation 3 (que Sony nous vend déjà comme un « hub » numérique), on peut se demander si Intel n'aurait pas dû tirer ses cartouches plus tôt...

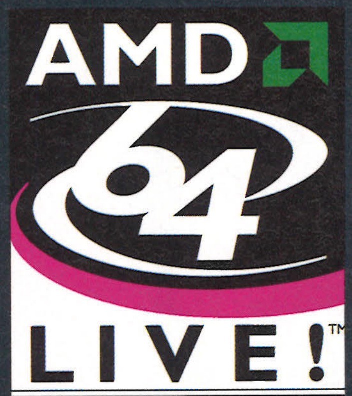
Une histoire de plate-forme

Lorsque l'on a l'avantage de contrôler une grosse partie du marché des processeurs, des chipsets et même des cartes mère, il est naturel de vouloir prendre toutes ces pièces pour créer quelque chose d'un peu plus concret. Plus qu'un PC, depuis peu la grande mode est aux plateformes. Vous l'avez compris, il s'agit de rassurer les consommateurs en apposant un sceau de qualité sur une série de composants que l'on fabrique et qui sont fait pour vivre ensemble. Une stratégie qui s'est révélée ultra-payante avec le Centrino, une marque lancée sans trop de conviction et qui a remporté tous les suffrages. Conscient de cela, Intel prépare depuis quelque temps le lancement de ce qu'on surnomme « Desktrino » dans le milieu (son véritable nom de code est Averill), une plateforme adaptée à l'entreprise qui se dévoilera par un jour d'été, sûrement un jeudi. En attendant ce produit, il est temps de faire le tour du VIIV. Qui dit plateforme dit composants matériels. De ce côté Intel n'a rien développé, on est plus proche de la récupération que d'autre chose. Pour le processeur, une seule indication : il doit être dual core. On peut donc piocher aussi bien dans les Pentium D que dans les Core Duo, les puces qui équipent les portables haut de gamme. Si le premier gère le 64 bits, ce n'est pas le cas du second. C'est assez ironique quand on sait que VIIV signifie 64 en chiffres romains (VI = 6, IV =4). Le constructeur américain ne voulait pas attendre l'arrivée de ses nouveaux processeurs mobiles pour lancer sa plateforme et c'est assez dommage. Côté carte mère, là encore peu de demandes, il faut simplement qu'elle soit au goût du jour avec une sortie son numérique et des codecs HD-Audio. On regrettera que le WiFi ne soit pas obligatoire, il sera optionnel dans la norme VIIV 1.5 prévue pour cet été (avec l'utilisation des puces 3945ABG et 3965ABG d'Intel...).





AMD part en Live !

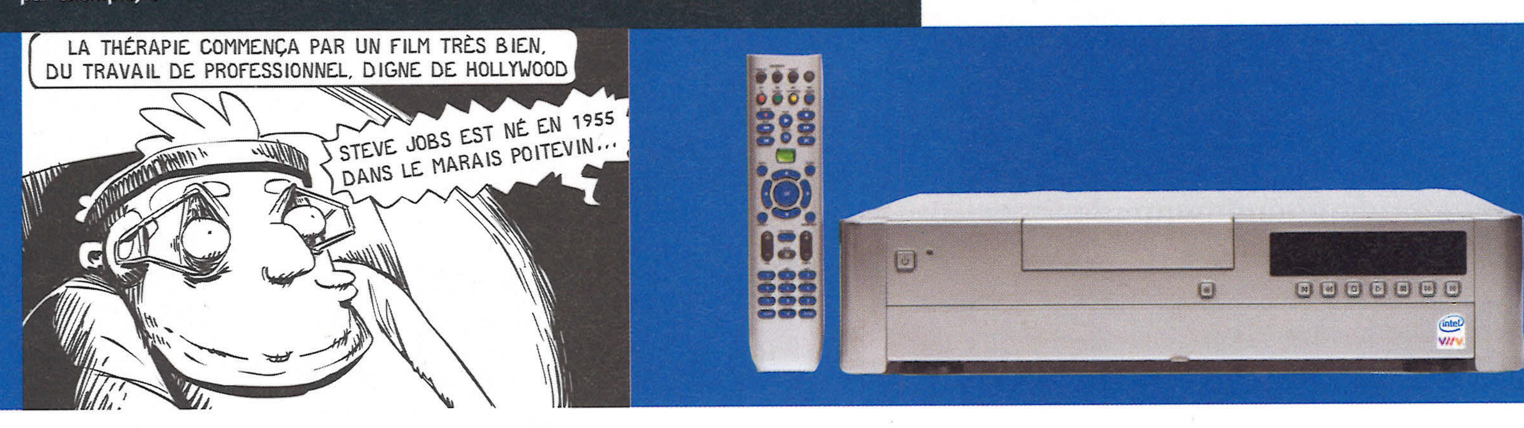


AMD croit tellement en sa technologie Live qu'ils se sont sentis obligés de rajouter un point d'exclamation au bout...

Inutile de se voiler la face, le concept de plateforme est un véritable coup dur pour AMD qui ne contrôle pas son marché des chipsets. L' obligeant à composer avec le bon vouloir de gens comme nVidia, ULi (pardon, nVidia), VIA et ATI. Des sociétés qui ne sont pas véritablement habituées à synchroniser leurs efforts, même lorsqu'il s'agit d'une cause « supérieure ». AMD tente tout de même de sauver la face avec « Live ! », un concept censé faire écho au VIIV d'Intel. On peut au moins leur accorder l'originalité du nom, la marque d'Intel étant tout sauf évocatrice. Peu d'informations sur les recommandations matérielles, AMD demande des choses comme l'USB et le Firewire pour assurer une connectivité avec les périphériques externes. L'autre Américain ose évoquer le mot de HDCP, ce protocole d'encryptage qui sera nécessaire, entre autres, pour lire les HD-DVD et Blu-Ray. À condition d'utiliser un système d'exploitation capable de l'exploiter. Côté mécanique, AMD reprend l'idée des processeurs basse consommation, le tout appliqué à des cartes mère fournies par ses partenaires. Vous l'aurez compris, l'annonce d'AMD est assez élusive. Le constructeur pourra-t-il rivaliser avec les produits grand public certifiés VIIV qui ne manqueront pas de déferler (appareils photos et caméras numériques par exemple) ?

conscient que cela ne distingue pas suffisamment ses machines de celles qu'un utilisateur averti pourrait se construire. La mise à jour (version 1.5), prévue pour l'été et évoquée précédemment, intégrera des fonctionnalités censées améliorer le partage de fichiers entre multiples machines. Une bonne idée sur le papier que l'on attendra de voir se concrétiser.

Le retour de la licence globale ? Impossible de parler de VIIV sans évoquer les services qui sont proposés. Intel dispose d'un certain nombre de partenariats avec des fournisseurs de contenu par Internet. Le but est, bien entendu, de proposer des services de téléchargements légaux pour faire un usage complet de sa machine. En plein dans l'actualité. Pour la France, nous avons droit à des noms assez divers

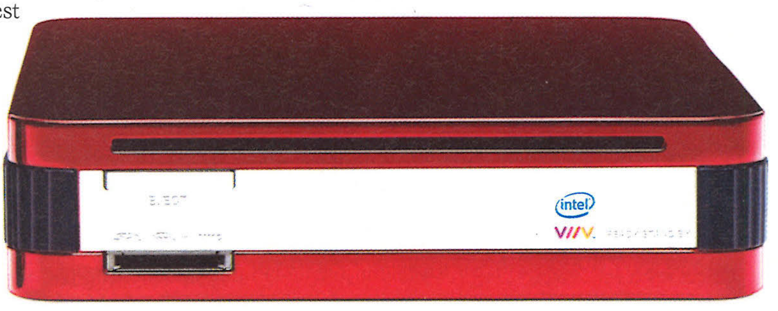


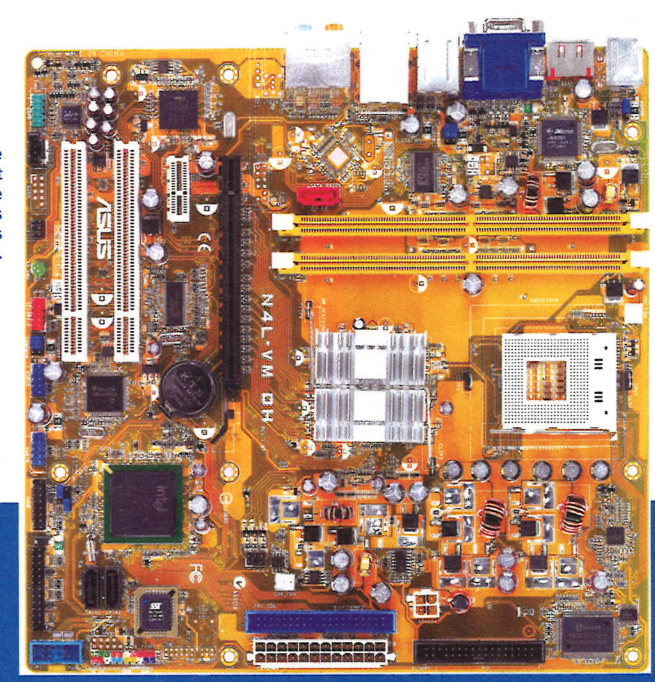
Apple, dessine-moi un PC De ces recommandations matérielles ressortent deux types de PC assez distincts : on utilisera le Core Duo pour créer des machines compactes dont le design n'est pas sans rappeler pour certaines celui des Mac Mini d'Apple. L'utilisation d'un Pentium D nous pousse vers des boîtiers bien plus encombrants, on est beaucoup plus proche de la machine « desktop » d'antan que d'autre chose. Côté logiciel, là encore Intel ne fait pas dans la dentelle puisque pour pouvoir apposer le sceau VIIV, il faut impérativement ajouter la version Media Center de Windows XP. Un choix justifié par une volonté d'offrir des services additionnels au travers de différents partenaires. Cette limitation n'est pas près de se lever, puisque les roadmaps du géant ne parlent que de Vista Premium pour remplacer Media Center.
Les machines sont cependant fournies avec un petit pack logiciel. Dans sa version initiale, il est assez vide. Il ajoute une fonctionnalité inédite d'extinction automatique de la machine (ainsi que des liens vers les différents services sponsorisés) baptisée Quick Resume. Ça, c'est pour la théorie puisqu'en réalité, cela ne fait qu'éteindre le moniteur et autres affichages en façade sur la machine. Une fonctionnalité gérée par un petit fichier DLL tout droit venue de chez... Microsoft. C'est assez léger, et Intel est

comme Metaboli pour les jeux, et Canal Play, le service de streaming de films du groupe Canal+. ls s'intègrent automatiquement dans Media Center comme des extensions, mais là encore, l'utilisateur averti pourra le faire manuellement. À noter qu'il n'existe pas officiellement en France de plateforme de téléchargement illimité pour la musique, à l'image de ce que Napster et Yahoo! proposent aux États-Unis. Un vide qui devrait être comblé sous peu.

Loue disque dur, peu servi Tous ces services, vous l'aurez compris, sont basés sur le concept de la location de contenu. Vous ne vous portez pas acquéreur d'un fichier mais d'un droit à la consultation.

L'utilisation de processeurs portables permet de créer des machines que l'on n'a pas honte de mettre dans son salon.





Les premières cartes mère certifiées VIIV commencent à sortir, ici l'imprononçable N4L-VMDH d'Asus pour processeurs Core Solo et Core Duo.

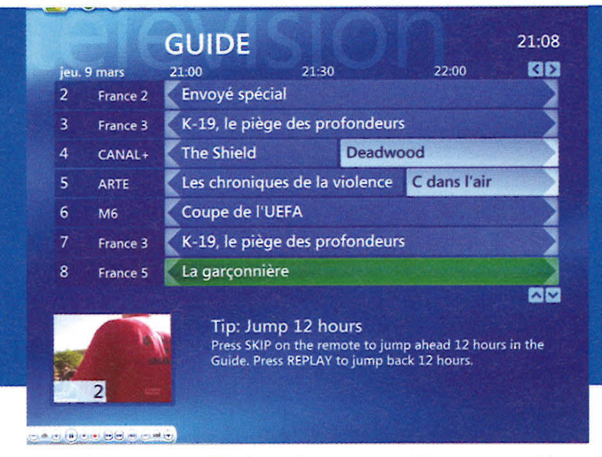


Seules les cartes tuner TV analogiques et TNT sont utilisables avec Media Center.

Dans le cas de Napster, il est illimité dans le téléchargement et vous pourrez écouter les titres comme bon vous semble. Pour Canal Play qui repose sur le concept du streaming (le film vous est envoyé de manière progressive par votre connexion Internet), les droits sont plus restreints dans le temps. On se rapproche ainsi du concept de la séance de cinéma chez soi, les affreux qui parlent pendant la projection en moins. Idem pour Metaboli, la plateforme de téléchargement de jeu mise en avant par Intel. Dès que vous vous séparez pour une raison ou une autre de votre abonnement, vous perdez tout le contenu téléchargé. Un concept assez nouveau et qui risque de taquiner quelques esprits. C'est un peu comme une location de voiture, tout dépend du nombre de kilomètres que l'on réalise dans l'année, ce n'est pas forcément plus rentable.

Vivement demain ?

Difficile de tracer un bilan de VIIV tant Intel lui-même semble hésitant sur le sujet. Architectures matérielles dépareillées, utilisation de composants existants et apport logiciel anecdotique : un lecteur avisé pourra faire tout aussi bien en composant sa propre machine. VIIV a tout de même l'avantage de faire bouger le reste de l'industrie qui commence à proposer des cartes mère dédiées à une utilisation dans des machines de salon. Il en va de même pour les boîtiers « salons » dont les prix chutent (ils étaient jusque-là rares et donc trop chers). En se cantonnant au Media Center de Microsoft, Intel limite son public avec l'impossibilité d'utiliser des cartes satellites alors que des logiciels gratuits comme l'excellentissime Media Portal le font très bien (on pourrait même, sacrilège, utiliser Linux et le très bon MythTV !). Certes, le géant américain nous promet de réparer la bévue bientôt, mais c'est un discours que l'on entend depuis plus de deux ans. Pas vraiment adapté au jeu, moins pratique qu'une console, il ne reste à VIIV que l'attrait du magnétoscope numérique, il est vrai, fort pratique. L'arrivée de machines de salon utilisant des processeurs pour portables est malgré tout une excellente idée. Dommage qu'Intel la gâche dans un concept un peu trop fourre-tout.



Microsoft propose une série de services pour son OS comme un guide TV intégré.

Je ne sais pas pourquoi, mais je crois que cette capture d'écran va me valoir quelques vannes à la rédac...



top HARD

Un, deux, un, deux, test micro. Ici Eniefac, le leader masqué du MCEPMM (Mouvement Contre les Éditos qui Parlent de Mouettes et de Météo). Encore une fois, C_Wiz a cédé à son amour des bestioles à plume. Il faut que cela cesse. Envoyez dès maintenant des courriers de protestation en demandant explicitement des éditos hard. Des trucs durs. Qui parlent de bits, de puces et de lcd (carrément). Ne cessons pas la lutte ! La victoire est possible ! *cris de la foule en délire*

C_WIZ

Le processeur

Encore une fois, c'est l'accalmie dans le monde des processeurs. Tout le milieu commence à spéculer sur ce que contiendra le Conroe, la prochaine bombe d'Intel, qui pourrait bien les remettre dans la course aux performances. Surtout dans les jeux, le domaine qui nous intéresse, car il ne faut pas se faire d'illusions : les Pentium 4 sont définitivement à bout de souffle. Leur passage au 0.065 micron ne fait pas de miracles (la série 6x1), mais on y passe quand même dans le top, dissipation thermique oblige.

Config 1 : AMD Athlon 64 3200+ (2,2 GHz/Socket 939), 160 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/Socket 939) 200 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz / Socket 775), 200 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz/Socket 939), 290 euros TTC environ, ou Intel P4 641 GHz (3,2 GHz/Socket 775), 260 euros TTC environ.

La carte mère

Le choix d'une bonne carte mère est primordial pour obtenir une expérience satisfaisante de son PC. À vouloir économiser une poignée d'euros en prenant une marque alternative, on se retrouve parfois avec des problèmes de stabilité et autres horreurs qu'une nouvelle version de BIOS ne peut pas forcément fixer. Le chipset est une chose, le talent des ingénieurs pour en faire une plateforme stable en est une autre. Préférence naturelle au nForce 4, largement éprouvé et dont on connaît les éventuels écueils. Le modèle d'ASrock reste une bonne affaire pour les budgets serrés qui ont encore besoin d'un port AGP.

Config 1 : Config 1 : ASrock 939Dual-SATA2 (ULi M1695/Socket 939), environ 70 euros TTC.
Config 2 : ASUS A8R-MVP (RS482, M1575/Socket 939), environ 120 euros TTC ou Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC.
Config 3 : Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI Premium (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 180 euros TTC.

Le moniteur

Malgré une forte présence dans les premiers Salons de l'année, les moniteurs 16/9e se font encore rares dans les échoppes. En attendant que leurs prix baissent, nous allons rester sur les 19 pouces traditionnels qui conservent les meilleurs rapports qualité/prix. Avec des modèles particulièrement adorables chez Viewsonic, qui maîtrise très bien son sujet. Inutile de se laisser berner par les annonces à 2 ou 1 milliseconde, ces dénominations sont beaucoup trop trompeuses.

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 330 euros TTC.
Config 3 : 19 pouces LCD Viewsonic VP930b (version 4 ms/3 ms), environ 480 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.

La carte son

Pendant que Creative reste dans son univers, d'autres innovent. Je parle de C-Media, une société qui n'est pas habituellement liée aux cartes son haut de gamme. Ils viennent pourtant de sortir une puce son admirable. En plus de faire l'encodage Dolby Digital en temps réel, nous avons droit à l'encodage DTS, ainsi qu'un rapport signal/bruit délirant, mettant une claque à la compétition. Des cartes son équipées de cette puce arrivent sous le nom de X-Plosion, espérons qu'un revendeur charitable les importera, pour le plus grand plaisir de nos oreilles.

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/ SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.

Le mini-PC

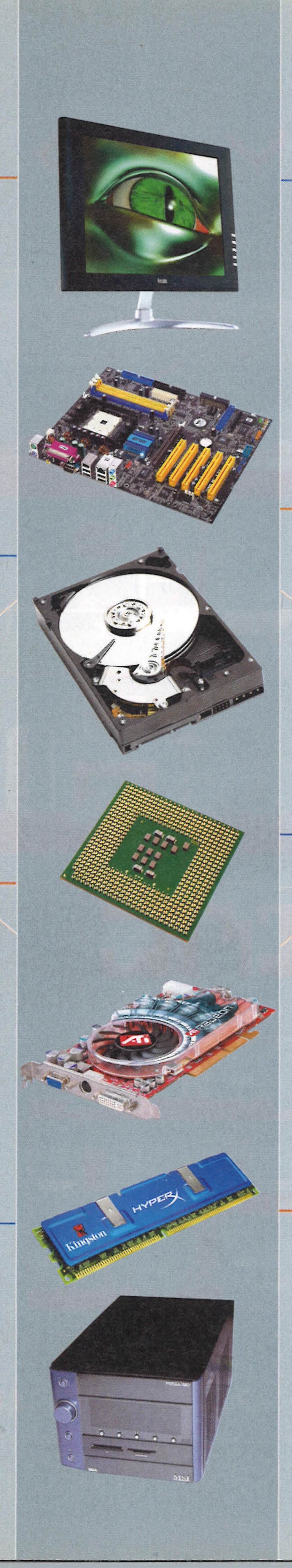
J'allais presque oublier de vous parler de Windows Vista ! Rassurez-vous, la quasi-totalité des matériels que je vous propose ne vous posera aucun problème avec le futur OS de Microsoft. Il n'y a que pour la lecture de HD-DVD et de Blu-Ray que les cartes vidéo et les écrans posent problème. Ils ne sont pas certifiés HDCP et par définition ne seront capables de lire ces contenus qu'en basse résolution. Un point à considérer, même si les films utilisant ces supports à bon escient sont loin d'arriver dans les échoppes.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Avec les déferlantes de titres qui ne sortent que sur DVD, faites-vous une raison ! Certes, quelques gros titres persistent à sortir sur CD, mais comme toutes les reliques du passé, ces vieux disques vont disparaître. Vous n'imagineriez pas installer un logiciel sur une dizaine de disquettes, alors pourquoi vouloir en faire autant avec les CD ?

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC.
Configs 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.



Le disque dur

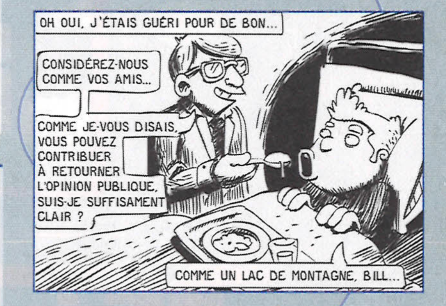
Les avancées sont minces dans ce domaine, et les jeux requièrent toujours plus de données. Les technologies de stockage perpendiculaires vont probablement améliorer les débits, mais c'est avec la fusion des mémoires flash et des plateaux que l'on obtiendra les plus gros gains. Un Windows qui charge plus rapidement, bien entendu, mais nos occupations ludiques devraient largement en profiter. Vivement demain.

Config 1 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 90 euros TTC.
Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

La RAM

Après les mouvements du mois dernier, les prix de la Ram restent stables. En tout cas pour la DDR, celle qui nous intéresse, la DDR2 ayant ses propres tourments. Il faudra espérer que les prix se calmeront d'ici l'été, lorsqu'AMD se décidera à emboîter le pas d'Intel. Les versions rapides de la DDR2 restent 50 % plus chères que la mémoire classique pour des gains trop théoriques. Et les Athlon 64 ne feront pas beaucoup mieux que les Pentium. Mais je m'égare, la Ram ! 2 Go pour les grosses configs, c'est le prix à payer pour un confort optimal dans les gros jeux du moment.

Configs 1, 2 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 90 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 1 Go), environ 180 euros TTC.



La carte vidéo

À défaut de reprendre la couronne, les petits gars de nVidia reviennent à ce qu'ils font de mieux : des cartes abordables qui offrent de grosses performances. La 7900 GT ne laisse personne indifférent avec un rapport qualité-prix très élevé. Dans la même tranche, ATI n'a que la X1800 XL à proposer, une carte certes performante, mais il serait temps que le Canadien présente enfin une X1900 XL plus pêchue. Cela ne devrait pas tarder. De la compétition saine et qui fait baisser les prix, cela faisait longtemps que nous n'en avions pas vue...

Config 1 : GeForce 6600 128 Mo (PCI Express), environ 120 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X800 GT 256 Mo (PCI Express), environ 160 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 140 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X1800 XL 256 Mo (PCI Express), environ 350 euros, nVidia GeForce 7900 GT 256 Mo (PCI Express), environ 350 euros TTC.

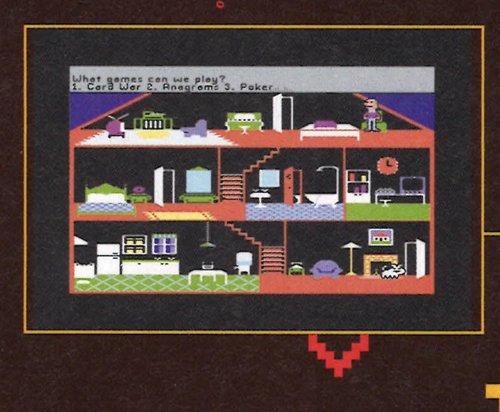
Le routeur WiFi

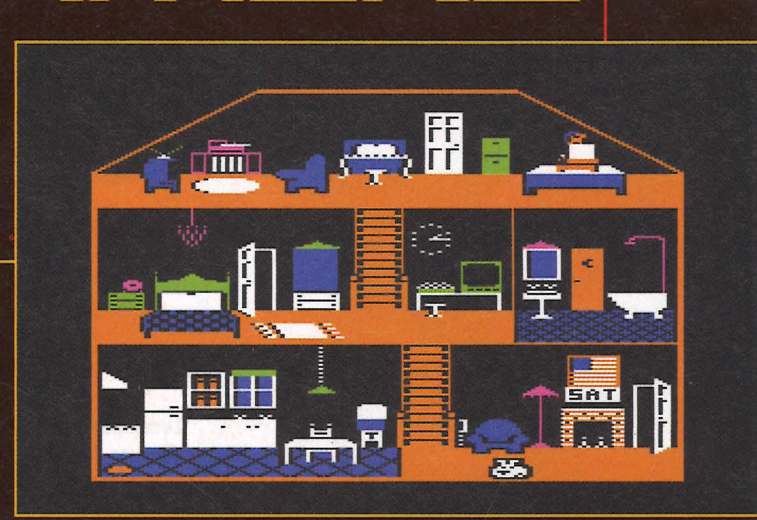
Le monde des routeurs commence à se réveiller. Des 2 modèles de Linksys présents dans le Top Hard, la version avec modem intégré était la plus faible. De par ses firmwares rarement mis à jour, mais surtout à cause de la modeste qualité de son modem avec lequel les déconnexions inutiles étaient trop fréquentes. Le WAG354G corrige la donne en ajoutant pour le même prix l'ADSL 2+. Avec une esthétique qui ne fera pas tâche en 2006.

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.



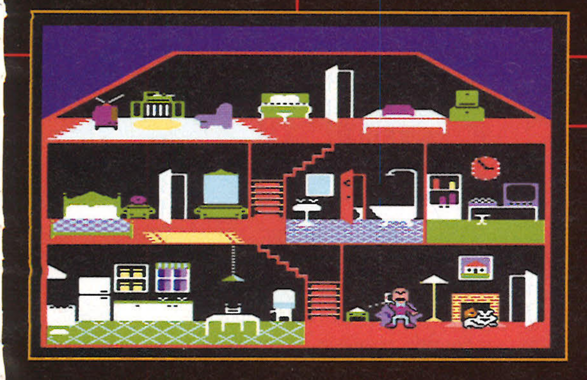
RETROGAMING





IL Y A VINGT ANS, L'IDÉE D'UN « SIMULATEUR DE PERSONNE » PARAISSAIT DÉLIRANTE. ÇA N'A PAS EMPÊCHÉ ACTIVISION D'ESSAYER D'Y PARVENIR...

Il y a bien longtemps, à une époque moins cynique, nous n'avions pas peur de dire des game designers qui avaient réussi qu'ils étaient des génies. De fait, c'était même un qualificatif distribué à beaucoup de jeunes créateurs luttant sur les consoles 8 bits et les ordinateurs du début des années 80 (et qui s'en sortaient très bien, merci beaucoup), le plus souvent par des journalistes excités qui cherchaient à rendre plus romantiques le mirage brumeux de la Silicon Valley. Mais certains méritaient ce titre plus que d'autres. L'un de ces vrais génies était David Crane, l'homme derrière des mégahits comme la série des Pitfall ou encore Ghostbusters, mais aussi l'un des pionniers de la « simulation de vie » avec Little Computer People, apparu sur Commodore 64 en 1985.



Préfigurant le plus grand best-seller PC de tous les temps, la série des Sims, LCP présentait au joueur un appartement de rêve et son habitant, un peu comme un hamster dans une cage, mais en plus spacieux et plus malin. Et c'est tout. Il se contentait d'exister sur votre moniteur avec son petit chien (et malgré le nom People, « les gens », c'était toujours un « il » au singulier, à cause du manque de mémoire). Le tout était étonnamment vivant grâce à des animations naïves, des bribes de voix et des effets sonores amusants, mais aussi par l'intelligence artificielle la plus sophistiquée jamais vue en 1985 dans un logiciel de loisir.

THE MAKING OF

The making of Little Computer People

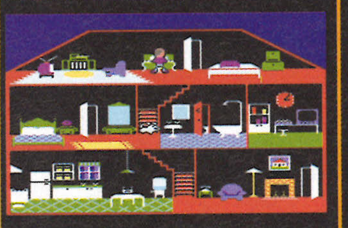
LITTLE COMPUTER PEOPLE

[FORMAT] C64
[EDITEUR] Activision
[DEVELOPPEUR/PAYS] David Crane, Rich Gold, James Wickstead Design Associates/États-Unis
[DATE DE SORTIE] 1985

« Je crois qu'il est juste de dire que LCP avait l'I.A. la plus solide de tous les produits développés pour les premiers ordinateurs personnels », a commenté David Crane lorsque nous l'avons contacté chez Skyworks Technologie (www.skyworkstech.com), où aujourd'hui encore il conçoit et code des jeux vidéo. « À l'époque, je voulais en faire la chose la plus intelligente jamais vue sur ordinateur - peut-être même lui faire passer le Test de Turing - mais ce n'était pas réaliste compte tenu des contraintes de temps de ce business. »

Clairement, observer un petit bonhomme qui vaque à ses occupations quotidiennes était déjà amusant en soi, mais la clef de la longévité était de permettre une interaction entre l'utilisateur et son humain domestique. En plus de la possibilité de faire des cadeaux à son LCP (comme des livres ou des disques) et de lui tapoter la tête avec un bras mécanique pour lui faire plaisir, une boîte textuelle en haut de l'écran vous invitait à lui faire des suggestions, comme « joue avec ton ordinateur » ou « nourris le chien ». Et il s'agissait de suggestions, pas d'ordres, il n'était donc pas inhabituel que des propositions qui vous semblaient

parfaitement raisonnables soient rejetées purement et simplement.
« Comme compromis [devant la complexité de la tâche], j'ai donné au LCP le pouvoir de vous ignorer », explique Crane. « C'est devenu un des aspects les plus importants de votre interaction avec ce type. Comme il pouvait choisir (en fonction de sa personnalité et de son humeur) s'il allait obéir ou non à vos demandes, ou même simplement les entendre, vous n'étiez pas capable d'évaluer l'étendue de sa compréhension. C'était magnifique. Juste quand vous commenciez à penser qu'il avait un vocabulaire très limité, il réagissait à vos messages avec un discernement stupéfiant. Vous ne pouviez jamais savoir s'il était dérouté par votre syntaxe ou s'il était énervé après vous et qu'il avait décidé de vous ignorer pour le reste de la journée. »
Se faire snober par son LCP était frustrant. Il était là, vivant sur votre écran, consommant votre électricité et baguenaudant à droite et à gauche comme s'il était chez lui. Ce n'était pas la sorte de « jeu » où vous pouviez tricher. Il n'y avait aucune méthode garantie permettant de faire faire ce que vous vouliez à votre LCP, simplement parce qu'il était programmé pour n'en faire qu'à sa tête.
« Plutôt que d'essayer d'anticiper toutes les réactions possibles à un événement, le code qui contrôlait les actions du LCP prenait des centaines de décisions au fur et à mesure », précise Crane. « Et pour chaque décision intervenaient un élément de hasard et une forme de libre choix. Même avec le code lisible en face de moi je ne pouvais jamais prévoir avec certitude ce que le LCP allait faire ensuite. Chaque LCP avait des paramètres de personnalité pour la propreté, les variations d'humeur, les choix d'habillement, la consommation d'énergie et l'appétit - pour n'en citer que quelques-uns. Son humeur, énergie, faim, soif, sens des responsabilités, besoin d'affection, intérêt pour la musique et plein d'autres paramètres étaient continuellement remis à jour. À un moment donné, il était le seul à savoir s'il avait trop soif pour nourrir le chien, par exemple, ou trop fatigué pour manger. En fait, c'était l'un des aspects les plus amusants du développement du cerveau du LCP. Il était tellement complexe que j'étais aussi perdu que n'importe qui pour prévoir son comportement. »
Apprendre à connaître votre LCP, les petites choses qui le faisaient réagir, devenait valorisant. Ses mouvements de tête et ses sourires, même s'il ne s'agissait que de mécanismes de feedback très basiques, s'avéraient remarquablement efficaces. Mais cela allait plus loin encore.
« Le plus grand défi dans le développement de LCP était de le faire interagir avec les gens comme avec des égaux. Ce défi imprégnait tous les aspects du développement », continue Crane. « Il y a un certain nombre d'avancées techniques que j'ai incorporées dont je suis fier. Juste une : la communication est une rue à double sens. Donc, en plus de comprendre les messages que lui envoie l'utilisateur, le LCP doit également pouvoir communiquer vers lui. J'ai décidé de le faire par l'intermédiaire du courrier. J'ai donné au LCP deux douzaines d'intérêts, quelques besoins - nourriture, eau, compagnie, etc - et un certain nombre de désirs. Alors quand le LCP s'asseyait devant sa machine à écrire, il avait déjà une liste prédéterminée de messages à faire passer - j'ai faim, je me sens seul, etc. Pour convertir ces pensées en messages écrits, un employé d'Activision a reçu la tâche d'écrire au moins dix variantes de chaque pensée - agressif ou amical, mourant de faim ou légèrement inquiet que le garde-manger soit à moitié vide. Ensuite des lettres étaient compilées à partir de ces centaines de phrases, en fonction de l'état émotionnel,





des préoccupations et de la personnalité du LCP. Le résultat était fantastique. Sans jamais sembler se répéter, le LCP pouvait transmettre ses besoins, ses désirs et ses pensées à son propriétaire. »

Idée brillante, le LCP pouvait aussi vous distraire avec divers jeux de société, y compris le poker, ajoutant une nouvelle couche d'interactivité. Cependant, cet élément faillit bien ne pas être inclus, comme nous l'explique Crane : « Les jeux de cartes furent presque éliminés par manque de temps. J'avais toujours voulu jouer avec le LCP, mais le faire communiquer et lui donner un cerveau prenait déjà tout le temps que j'avais. Heureusement, Steve Cartwright [un collègue chez Activision] était entre deux jeux sur la fin du développement de LCP. J'ai pris le temps de mettre une interface de jeu dans le programme et j'ai donné à Steve les paramètres avec lesquels travailler. Il a été capable de coder les jeux de cartes en quelques semaines et nous avons réussi à introduire son code dans le produit final. »
Construire un jeu doté d'une telle complexité sous le capot prenait du temps - peut-être plus de temps qu'aucun autre jeu de l'époque. Le projet était déjà en développement depuis presque une année quand Crane a commencé à travailler dessus (voir l'encadré « les origines de LCP ») et il réussit à le boucler après douze mois de plus. C'était un projet de deux ans, alors que la plupart des jeux demandaient quatre ou cinq mois. Des délais qui finissaient par coûter très cher.
« Malgré le succès critique, LCP ne fut pas un succès financier », regrette Crane. « Le jeu s'est plutôt bien vendu étant donné la conjoncture de l'époque. Mais à cause de l'avance énorme payée pour en obtenir les droits, plus la durée exorbitante pour en faire un produit vendable, le jeu n'a jamais couvert ses dépenses. Aucune compagnie ne peut survivre en vendant des produits qui coûtent plus cher à développer qu'ils ne rapportent, Activision ne fait pas exception à la règle. »
Ceux qui apprécièrent l'approche innovante de Little Computer People se retrouvaient souvent complètement happés par le jeu. Nous connaissons par exemple



de l'histoire d'une femme qui acheta deux C64 supplémentaires de façon à ce que chaque membre de sa famille puisse avoir son propre LCP. « C'était une grand-mère dont les petits enfants venaient à la maison tous les soirs après l'école, en attendant que leurs parents rentrent du travail », s'amuse Crane. « Ils aimaient tellement leur LCP que mamie acheta une disquette pour chacun des trois gamins, ainsi que trois C64s pour que les LCP puissent y vivre. »
Les histoires d'addiction à LCP n'étaient pas rares, ce qui entraîna d'intéressantes histoires de service après-vente pour Activision, se souvient Crane : « En général les possesseurs de LCP pensaient à eux comme à de vraies personnes. Chaque LCP avait un nom - un nom parmi les 256 tirés d'un bouquin « nommez votre enfant » - et ils les appelaient toujours par leur nom. J'entendais : « Tu ne croiras jamais ce que Brian a fait l'autre soir ». Il n'y avait donc rien d'étonnant à ce que les clients nous mettent une pression terrible quand leur jeu plantait. Contrairement aux autres logiciels défectueux où il suffisait de renvoyer une nouvelle disquette, les gens réclamaient « leur Brian à eux ! » (le C64 souffrait d'un bug qui endommageait parfois la disquette pendant la sauvegarde des variables du cerveau du LCP). J'ai dû développer un outil spécial pour le service client afin de réaliser des transplantations de cerveaux sur disquette. Vous pouviez renvoyer votre disquette cassée pour qu'on vous la répare. La machine lisait les paramètres du cerveau de Brian, y compris son apparence, sa personnalité et ses goûts, puis les recopiait sur une disquette neuve. Beaucoup de LCPs furent ainsi restaurés par l'hôpital d'Activision, au grand soulagement de leurs propriétaires. »
Grâce à des conversions LCP voyagea vers d'autres ordinateurs 8 bits et 16 bits, mais l'expérience n'alla pas plus loin. Pourtant ce n'est pas ce qu'Activision espérait initialement. « Nous avions des centaines d'idées supplémentaires pour LCP », révèle Crane. « Je voulais vendre de nouvelles maisons, que vous auriez achetées comme add-on. Je voulais que des amis puissent venir vous rendre visite. J'imaginais des immeubles entiers de Little Computer People, interagissant tous sur le même modèle. Nous pensions vendre des disques, de la nourriture, des partitions de piano. La liste était vraiment très longue. C'est un peu triste, parce que nous pensions vraiment que ce concept pouvait créer de nouveaux produits pendant des années. » Vous vous souvenez ce que nous disions au sujet de LCP préfigurant les Sims ? Le concept était bon, c'est juste le public qui n'était pas encore prêt apparemment. Mais Crane ne semble pas être le genre de designer/codeur/pionnier à avoir des regrets, il se souvient de LCP avec satisfaction. « Je suis assez fier du niveau d'interactivité que nous avons réussi à introduire, étant données les contraintes de temps et de mémoire du produit. Il y avait suffisamment d'interaction dans le programme final pour que chaque Little Computer People semble intelligent, et même, presque… humain. C'est un souvenir puissant, la preuve en est que vingt ans plus tard je suis toujours créateur de jeux vidéo. Je ne peux continuer à faire ça après toutes ces années que parce que je crois que des gens ont vraiment pris un peu de plaisir grâce à mon travail. De tous les jeux que j'ai développés, Little Computer People est probablement celui qui a engendré le plus d'attachement émotionnel et ce sont des émotions très positives. Alors malgré le fait que le produit ne fut pas un succès commercial, je considère que c'était un effort qui valait le coup et qu'il s'agissait d'une contribution positive à l'évolution des jeux vidéo. »

TRADUIT DE L'ANGLAIS PAR ATOMIC - EDGE N°147

LES ORIGINES DE LCP

Certaines personnes croient (à tort) que LCP est le fruit du travail du seul David Crane. Il nous explique la véritable histoire derrière le projet.

« LCP est le plus atypique de tous mes jeux, tout simplement parce qu'il est le fruit de l'imagination d'un autre. La contribution d'autres créateurs au concept sur lequel LCP se base est connue, mais souvent négligée. Pour que personne ne soit oublié cette fois-ci, je vais vous résumer l'histoire du projet.

Rich Gold, un ingénieur, artiste, designer, écrivain et dessinateur, a eu l'idée de créer ce qu'il appelait un « humain domestique », dans la lignée des « cailloux domestiques » des années 70 (NDLR : tous des drogués !). Ce devait être une sorte d'aquarium, une vue non-interactive de la vie d'une créature artificielle se livrant à ses activités quotidiennes, indifférente à l'observateur humain. Rich leva un capital pour financer son développement et embaucha un développeur de la côte Est, James Wickstead Design Associates, pour réaliser son concept. Les programmeurs et les designers de Wickstead, dont plusieurs ont ensuite poursuivi leurs contributions dans le business du jeu vidéo, affinèrent le concept et développèrent l'apparence de l'Humain Domestique et de la maison dans laquelle il vivait. À ce moment-là, Rich tenta de trouver un distributeur pour l'Humain Domestique. Personne n'en voulait. Le produit n'était pas jugé vendable et aucun distributeur ne s'y intéressait - ils pensaient avec raison que personne n'allait raccorder son Commodore à la télé, éteindre son programme favori puis ensuite rester assis pendant des heures devant un aquarium non-interactif. S'il avait fait surface dix ans plus tard, quand il y avait un PC sur tous les bureaux, l'Humain Domestique aurait pu devenir le meilleur économiseur d'écran jamais créé. Mais sur le marché des jeux vidéo des années 80, il ne pouvait pas espérer mieux que réaliser quelques ventes pour son originalité.

Activision, l'un des plus gros distributeurs de jeux vidéo en activité, était l'une des entreprises que Rich approcha. Le président d'Activision, Jim Levy, pensa qu'il y avait assez d'intérêt dans le concept pour qu'il me l'apporte et me demande mon avis. Ce que je vis alors n'était pas un caillou domestique, mais les débuts d'une simulation de forme de vie interactive. Je proposais de pousser le projet un cran au dessus. Activision acheta le projet, non pas comme jeu terminé prêt à être distribué, mais comme point de départ du premier produit interactif de type Sim. Rich reçut une grosse somme d'argent - juste pour couvrir l'énorme dette qu'il devait à Wickstead - ainsi que des royalties sur ce qu'Activision et moi pourrions finalement développer à partir de sa graine d'idée.

Ainsi débuta l'un des challenges de programmation les plus difficiles de ma carrière. J'ai conservé les graphismes de la maison et du personnage, ainsi que les effets sonores et la musique. Mais je devais me débrouiller avec les dizaines de milliers de lignes de code d'autres programmeurs et c'est le cauchemar de tous les programmeurs, quelle que soit la qualité de l'écriture du code. J'ai eu plusieurs conflits avec Rich au sujet de l'interactivité. Il maintenait qu'ajouter de l'interactivité était contraire au concept même du caillou domestique, alors que j'étais fermement décidé à essayer de simuler une forme de vie artificielle.
Les défis techniques étaient tout aussi décourageants. Activision personnalisa chaque disquette à la conception, de façon à ce que chaque LCP soit unique. Je devais créer et programmer des personnalités et des paramètres d'humeurs uniques afin de rendre tous les LCP différents. J'avais besoin de les faire communiquer avec leur propriétaire à l'aide de phrases complètes, grammaticalement correctes et toujours différentes. Et pendant que d'autres investissaient des milliards de dollars dans le développement de véritables intelligences artificielles, je devais écrire un programme pour C64 qui décompose et interprète des commandes d'anglais courant, entrées par l'utilisateur à l'aide de son clavier… »





ET POKE ET PEEK

Waaah, Duke Nukem en couverture. Ça rappelle des souvenirs hein ? Non, ne tentez pas de compter les années : vous attendez la suite depuis trop longtemps. Comme tout le monde. Dire que Quake 4 est (malheureusement) déjà sorti alors que le premier était à peine en preview dans ce numéro 70. Le monde est décidément trop injuste.

Dingue ça, dans les news, on trouve des trucs du genre « Macintosh annonce System 7.5 Update 2.0… » avec tout plein d'infos techniques. Bon, Macintosh il n'annonce pas grand-chose, c'est plutôt Apple qui s'y colle. Mais du coup ça me rassure, je pourrais vous en refourguer plein, du Mac dans Joy. Après tout, ça fait des années que ça dure. Quoi NON ? Grmbl, j'y arriverai, si si, j'y arriverai… Page 24, ZE exclu : 8 images pour baver sur ce que sera Ultima IX, prévu pour une sortie au printemps 1997. Hahah, printemps 1997 ! Il a le sens de l'humour Lord British, mais oser faire croire ça à Moulinex, c'était pas très sympa, vu que le jeu est finalement arrivé pour Noël 1999. Un « léger » retard quoi. Dans le texte, il est quand même écrit que Richard Garriott ne voulait pas se laisser avoir par des bêtes contraintes de temps, c'était un indice. En revanche, la rumeur d'un éventuel Ultima Underworld III, sur cette même page, elle m'a fait rêver. Ça fait 10 ans, et j'attends toujours…



Quand c'est pourri, il faut en rire. La devise de Stick depuis des années. Désolé pour les développeurs qui souffrent…

COUP D'ŒIL DANS LE RÉTRO

Page 40, 4 pages de reportage sur Toy Story sont là pour nous expliquer à quel point la 3D temps réel a du boulot devant elle pour rivaliser avec le précalculé. Une image de l'interface du soft utilisé pour réaliser le film force le respect (le mot ergonomie n'est pas vraiment celui qui me vient à l'esprit). Quand on voit les visuels de Quake Wars ou d'Oblivion en 2006, on se dit qu'effectivement, 10 ans ont permis de « presque » avoir en temps réel ce qu'il fallait calculer pendant des semaines en 1996. Anecdote amusante, et sans aucun rapport avec Toy Story : la rubrique Internet est signée par un certain Fabien Deleval. Qui sera ensuite plus connu des fans du mag sous le nom de Bob Arctor.



On ne dirait pas comme ça, mais la colonne à droite, c'est la nécro de la 3DO.



La sortie de la démo technique de Quake, ou comment passer la nuit devant son PC comme un camé.

COME GET SOME !

Les tests s'ouvrent sur les 10 pages de Duke Nukem, qui récolte tranquillement 95% en intérêt. Logique. Juste après, bizarre, un dossier de 10 pages (oui, encore) vient se perdre dans les tests pour expliquer comment monter un réseau pour jouer entre potes. Ça sent le manque d'actu, assez typique au mois d'avril. Ça arrivait même en 1996. Les tests qui suivent confirment mon impression, avec en bouse collector du mois l'immanquable Lode Runner Online qui mange un 20%. Seul Descent 2, testé par Fishbone, sauve l'honneur avec 85%. Tiens, du reste Fish avait dû faire un truc pas gentil ce mois-là, car il écope aussi de la preview de Battle Cruiser 3000 AD. Il s'en sort avec une classe que je lui envie depuis des années. Page 100, un des premiers dossiers sur les cartes 3D de Joy : 6 pages pour découvrir que la meilleure carte du moment, la Diamond Edge 4 Mo dont l'utilité est relative à l'époque, coûte quand même 4500 francs. 680 euros. En 1996 ! Finalement, elle n'est pas si chère cette X1900 XTX…

CAFÉINE





Même si The Pandora Directive fut un jeu sympa, on y repère vite ceux qui n'arrivent plus à trouver de vrais rôles…

WWW.AATSHOP.COM

La config' "Jeu Avancé"









AMD 64 Athlon

1289 €

Ecran HYUNDAI ImageQuest 19" LCD B90A, boitier COOLER MASTER Centurion 5 Noir/Silver, alimentation ANTEC True-Power 2.0 430 Watts, carte mère GIGABYTE K8N-SLI, processeur AMD Athlon 64 3200+, mémoire KINGSTON 1Go DDR-400 PC3200, carte graphique SAPPHIRE Radeon X800 GTO 512Mo PCI-Express, disque dur MAXTOR 200Go SATA 8Mo de cache, graveur DVD±RW NEC ND-4551 16x noir, clavier LOGITECH Deluxe Keyboard, souris LOGITECH optique MX518, dissipateur processeur ZALMAN CNPS7700-AlCu, kit d'enceintes ALTEC LANSING VS3151 et bien plus encore sur notre site internet

Jeu Economique



999 €

Ecran HYUNDAI ImageQuest 19" LCD B90A, boitier HEDEN B9805CA Noir, MSI K8N NEO-FSR, AMD Sempron 3000+, mémoire KINGSTON 1Go DDR-400, POWERCOLOR X800 GT 256Mo PCI-Express, disque dur MAXTOR 160Go, graveur DVD±RW NEC ND-4551 16x noir, clavier/souris LOGITECH EX110, kit d'enceintes ALTEC LANSING VS2221 et bien plus encore sur notre site internet

Jeu Expert

1919 €



Ecran HYUNDAI ImageQuest 19" LCD B90A, boitier THERMALTAKE Xaser Tsumani VA3000SWA, MSI K8N NEO4 Platinum, AMD Athlon 64 3500+, CORSAIR 2Go DDR-400, ASUS GeForce 7800GT 256Mo, MAXTOR 300Go SATA, graveur DVD±RW NEC ND-4551 16x noir, clavier/souris LOGITECH, kit d'enceintes ALTEC LANSING VS3151 et bien plus encore sur notre site internet

Jeu de Luxe



3449 €

Boitier COOLER MASTER WaveMaster Noir, ASUS A8N-SLI Premium, Processeur AMD Athlon 64 X2 4800+, 4GO de mémoire CORSAIR, 2 ASUS GeForce 7800GTX 256Mo DDR3 PCI-Express , 2 disques durs WESTERN DIGITAL RAPTOR 74Go 10000tpm, disque dur MAXTOR 300Go, graveur DVD±RW PLEXTOR PX-755A noir, kit clavier/souris LOGITECH LX700 et bien plus encore sur notre site internet

Jeu confirmé



1179 €

Boitier ANTEC SLK 2650 BQE, ASUS A8N-SLI Deluxe, AMD Athlon 64 3500+, mémoire CORSAIR 1Go DDR-400, ASUS GeForce 7800GT 256Mo DDR3 PCI-Express, disque dur MAXTOR 200Go SATA, graveur DVD±RW NEC ND-4551, clavier LOGITECH Internet Pro Keyboard, souris LOGITECH MX-518, kit d'enceintes CREATIVE Inspire 5.1 T6060 et bien plus encore sur notre site internet

Les options disponibles...

- Multifonction EPSON RX700 .... 359€
- Imprimante CANON IP 4200 .... 99€
- LOGITECH QuickCam Fusion .... 79€
- Enceintes CREATIVE T6060 .... 69€
- Moniteur BENQ FP91GX .... 299€
- Logiciel WINDOWS XP PRO SP2 .... 159€
- Kit clavier/souris LOGITECH MX3100/MX1000 .... 169€
- MiniDigitalTV USB TNT ADS-TECH .... 59€
- Installation système d'exploitation si achat d'un WINDOWS XP SP2 .... 60€



VIVEZ L'AVÈNEMENT DE L'ÂGE DES HÉROS !
SpellForce 2
SHADOW WARS
« TECHNIQUEMENT, ÇA S'ANNONCE CINQ MILLE FOIS PLUS BEAU » joystick
• Un jeu novateur associant jeu de rôles et stratégie en temps réel.
• Système Click'n'Fight et boutons Quick Action : un nouveau système de contrôle révolutionnaire garantissant une action immédiate et offrant de nouvelles finesses tactiques.
• Lancez-vous dans une quête épique tissée autour d'un scénario captivant, garantissant plus de 50 heures de jeu, et découvrez une myriade de quêtes secondaires.
• Faites votre choix parmi une multitude de capacités et de sorts magiques différents, offrant d' innombrables combinaisons pour le développement de votre personnage.
12+
www.pegi.info
The way it's meant to be played NVIDIA
XFIRE
soleil
DEEP SILVER
Phenomic GAME DEVELOPMENT
JoWooD Productions
© 2003-2006 by Phenomic Game Development. Published by JoWood and Deep Silver, division of Koch Media.

ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

EB80

À retourner accompagné de votre règlement à : Joystick - Service Abonnements - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❐ OUI, Je m'abonne à Joystick pour 1 an / 11 numéros.

JE CHOISIS LA VERSION ❐ CD OU ❐ DVD

au prix de 38,50 € au lieu de 71,50 €*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❐ Mme ❐ Mle ❐ Mr

Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ....

Adresse email : ....

Tél : ....

Date de Naissance : |_|_| |_|_| |_|_|

(*) Champs obligatoires

ABONNEMENT 1 AN

JE CHOISIS MON MODE DE PAIEMENT

❐ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de Future

❐ Je préfère régler par carte bancaire : N° CB |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le |_|_| |_|_| (Validité minimale : 2 mois) Cryptogramme |_|_|_|

Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions : De quel matériel informatique disposez-vous : ❐ PC ❐ Mac

Quelle console utilisez-vous : ❐ PlayStation ❐ PSP ❐ Game Cube ❐ Game Boy Advance ❐ Xbox ❐ Xbox 360 ❐ DS Nintendo

Future
MEDIA WITH PASSION

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30/04/2006. Par défaut vous serez abonné à la version CD. Pour l'étranger, nous consulter : 01 44 84 05 50 ou par e-mail: abofuture@dipinfo.fr. Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux 6,50 € (01/01/05). En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'inforpmatique, aux fichiers etr aux libertés,(Article 27), les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement. Les informations nominatives que vous serez amené à fournir ne sont transmises qu'auprès des personnes physiques ou morales habilitées à les connaître. Ces informations nominatives peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future, éditeur du dit magazine, ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future France Service abonnements - 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 LEVALLOIS PERRET. Par notre inermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante : ❐